

# Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)

International application number: PCT/JP05/007321

International filing date: 15 April 2005 (15.04.2005)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: JP  
Number: 2004-121593  
Filing date: 16 April 2004 (16.04.2004)

Date of receipt at the International Bureau: 02 June 2005 (02.06.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland  
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日  
Date of Application: 2 0 0 4 年 4 月 1 6 日

出 願 番 号  
Application Number: 特 願 2 0 0 4 - 1 2 1 5 9 3

パリ条約による外国への出願  
に用いる優先権の主張の基礎  
となる出願の国コードと出願  
番号

The country code and number  
of your priority application,  
to be used for filing abroad  
under the Paris Convention, is

J P 2 0 0 4 - 1 2 1 5 9 3

出 願 人  
Applicant(s): 松下電器産業株式会社

2 0 0 5 年 5 月 2 0 日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

小 川



【書類名】	特許願
【整理番号】	2131160009
【提出日】	平成16年 4月16日
【あて先】	特許庁長官殿
【国際特許分類】	H04N 5/85
【発明者】	
【住所又は居所】	大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社内
【氏名】	矢羽田 洋
【発明者】	
【住所又は居所】	大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社内
【氏名】	岡田 智之
【特許出願人】	
【識別番号】	000005821
【氏名又は名称】	松下電器産業株式会社
【代理人】	
【識別番号】	100097445
【弁理士】	
【氏名又は名称】	岩橋 文雄
【選任した代理人】	
【識別番号】	100103355
【弁理士】	
【氏名又は名称】	坂口 智康
【選任した代理人】	
【識別番号】	100109667
【弁理士】	
【氏名又は名称】	内藤 浩樹
【手数料の表示】	
【予納台帳番号】	011305
【納付金額】	16,000円
【提出物件の目録】	
【物件名】	特許請求の範囲 1
【物件名】	明細書 1
【物件名】	図面 1
【物件名】	要約書 1
【包括委任状番号】	9809938

【書類名】 特許請求の範囲

【請求項 1】

少なくとも映像を含むストリームと、その管理情報とを記録した情報記録媒体であって、前記管理情報は、前記ストリーム内のピクチャの再生開始時刻情報と、前記ピクチャの開始アドレス情報と、前記ピクチャが第一のタイプのピクチャであることを示す情報とを格納したテーブル情報を含んでおり、ストリーム内の前記第一のタイプのピクチャより符号化順序が後方のピクチャは、前記第一のタイプのピクチャより符号化順序が前方のピクチャを参照することなく復号が可能であることを特徴とする情報記録媒体。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の情報記録媒体であって、前記管理情報は、前記ストリームの再生経路情報を格納し、前記再生経路情報には、同時刻において異なる映像情報を再生するための再生経路情報（マルチアングル）が許され、前記同時刻において異なる映像情報を再生するための再生経路情報毎に対応した前記テーブル情報の各エントリーには、第一の映像情報の再生経路から、第二の映像情報の再生経路への変更が可能か否かを示す情報が記述されていることを特徴とする情報記録媒体。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の情報記録媒体であって、前記マルチアングル時に再生経路変更の可否を示す情報は、前記第一のタイプのピクチャであることを示す情報であることを特徴とする情報記録媒体。

【請求項 4】

請求項 1 に記載の情報記録媒体であって、前記第一のタイプのピクチャは、I D R ピクチャ（Instantaneous Decoder Refresh Picture: ISO/IEC 14496-10）であることを特徴とする情報記録媒体。

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ランダムアクセスに適した情報記録媒体、およびその記録／再生装置、記録／再生方法

【技術分野】

【0001】

本発明は適切なランダムアクセス性を確保したパッケージメディアに関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来の技術である、DVD-Videoディスク（以下単にDVDと呼ぶ）について説明する。

【0003】

図1は、DVDの構造を示した図である。図1の下段に示すように、DVDディスク上にはリードインからリードアウトまでの間に論理アドレス空間が設けられ、論理アドレス空間の先頭からファイルシステムのボリューム情報が記録され、続いて映像音声などのアプリケーションデータが記録されている。

【0004】

ファイルシステムとは、ISO9660やUDF (Universal Disc Format) のことであり、ディスク上のデータをディレクトリまたはファイルと呼ばれる単位で表現する仕組みである。日常使っているPC（パーソナルコンピュータ）の場合でも、FATまたはNTFSと呼ばれるファイルシステムを通すことにより、ディレクトリやファイルという構造でハードディスクに記録されたデータがコンピュータ上で表現され、ユーザビリティを高めている。

【0005】

DVDの場合、UDFおよびISO9660両方を使用しており（両方を合わせて「UDFブリッジ」と呼ぶ事がある）、UDFまたはISO9660どちらのファイルシステムドライバによってもデータの読み出しができるようになっている。勿論、書き換え型のDVDディスクであるDVD-RAM/R/RWでは、これらファイルシステムを介し、物理的にデータの読み、書き、削除が可能である。

【0006】

DVD上に記録されたデータは、UDFブリッジを通して、図1左上に示すようなディレクトリまたはファイルとして見ることができる。ルートディレクトリ（図中「ROOT」）の直下に「VIDEO-TS」と呼ばれるディレクトリが置かれ、ここにDVDのアプリケーションデータが記録されている。アプリケーションデータは、複数のファイルとして記録され、主なファイルとして以下のものがある。

【0007】

VIDEO-TS. IFO	ディスク再生制御情報ファイル
VTSP010. IFO	ビデオタイトルセット#1再生制御情報ファイル
VTSP010. VOB	ビデオタイトルセット#1ストリームファイル
.....	

拡張子として2つの種類が規定されており、「IFO」は再生制御情報が記録されたファイルであって、「VOB」はAVデータであるMPEGストリームが記録されたファイルである。再生制御情報とは、DVDで採用されたインタラクティビティ（ユーザの操作に応じて再生を動的に変化させる技術）を実現するための情報や、メタデータのようなタイトルやAVストリームに付属する情報などのことである。また、DVDでは一般的に再生制御情報のことをナビゲーション情報と呼ぶことがある。

【0008】

再生制御情報ファイルは、ディスク全体を管理する「VIDEO-TS. IFO」と、個々のビデオタイトルセット（DVDでは複数のタイトル、言い換えれば異なる映画や異なるバージョンの映画を1枚のディスクに記録することが可能である。）毎の再生制御情

報である「V T S—0 1—0 . I F O」がある。ここで、ファイル名ボディにある「0 1」はビデオタイトルセットの番号を示しており、例えば、ビデオタイトルセット# 2の場合は、「V T S—0 2—0 . I F O」となる。

#### 【0 0 0 9】

図1の右上部は、DVDのアプリケーション層でのDVDナビゲーション空間であり、前述した再生制御情報が展開された論理構造空間である。「V I D E O—T S . I F O」内の情報は、V M G I（Video Manager Information）として、「V T S—0 1—0 . I F O」または、他のビデオタイトルセット毎に存在する再生制御情報はV T S I（Video Title Set Information）としてDVDナビゲーション空間に展開される。

#### 【0 0 1 0】

V T S Iの中にはP G C（Program Chain）と呼ばれる再生シーケンスの情報であるP G C I（Program Chain Information）が記述されている。P G C Iは、C e l lの集合とコマンドと呼ばれる一種のプログラミング情報によって構成されている。C e l l自身はV O B（Video Objectの略であり、M P E Gストリームを指す）の一部区間または全部区間の集合であり、C e l lの再生は、当該V O BのC e l lによって指定された区間を再生することを意味している。

#### 【0 0 1 1】

コマンドは、DVDの仮想マシンによって処理されるものであり、ブラウザ上で実行されるJ a v a（R）スクリプトなどに近いものである。しかしながらJ a v a（R）スクリプトが論理演算の他にウィンドウやブラウザの制御（例えば、新しいブラウザのウィンドウを開くなど）を行うのに対して、DVDのコマンドは、論理演算の他にA Vタイトルの再生制御、例えば、再生するチャプタの指定などを実行するだけの点で異なっている。

#### 【0 0 1 2】

C e l lはディスク上に記録されているV O Bの開始および終了アドレス（ディスク上での論理記録アドレス）をその内部情報として有しており、プレーヤは、C e l lに記述されたV O Bの開始および終了アドレス情報を使ってデータの読み出し、再生を実行する。

#### 【0 0 1 3】

図2はA Vストリーム中に埋め込まれているナビゲーション情報を説明する概略図である。DVDの特長であるインタラクティビティは前述した「V I D E O—T S . I F O」や「V T S—0 1—0 . I F O」などに記録されているナビゲーション情報だけによって実現されているのではなく、幾つかの重要な情報はナビゲーション パック（ナビパックまたは、N V—P C Kと称する）と呼ばれる専用キャリアを使いV O B内に映像、音声データと一緒に多重化されている。

#### 【0 0 1 4】

ここでは簡単なインタラクティビティの例としてメニューを説明する。メニュー画面上には、幾つかのボタンが現れ、夫々のボタンには当該ボタンが選択実行された時の処理が定義されている。また、メニュー上では一つのボタンが選択されており（ハイライトによって選択ボタン上に半透明色がオーバーレイされており該ボタンが選択状態であることをユーザーに示す）、ユーザは、リモコンの上下左右キーを使って、選択状態のボタンを上下左右の何れかのボタンに移動させることが出来る。リモコンの上下左右キーを使って、選択実行したいボタンまでハイライトを移動させ、決定する（決定キーを押す）ことによって対応するコマンドのプログラムが実行される。一般的には対応するタイトルやチャプタの再生がコマンドによって実行されている。

#### 【0 0 1 5】

図2の左上部はN V—P C K内に格納される制御情報の概要を示している。

#### 【0 0 1 6】

N V—P C K内には、ハイライトカラー情報と個々のボタン情報などが含まれている。ハイライトカラー情報には、カラーパレット情報が記述され、オーバーレイ表示されるハ

イライトの半透明色が指定される。ボタン情報には、個々のボタンの位置情報である矩形領域情報と、当該ボタンから他のボタンへの移動情報（ユーザの上下左右キー操作夫々に対応する移動先ボタンの指定）と、ボタンコマンド情報（当該ボタンが決定された時に実行されるコマンド）が記述されている。

#### 【0017】

メニュー上のハイライトは、図2の中央右上部に示すように、オーバーレイ画像として作られる。オーバーレイ画像は、ボタン情報の矩形領域情報にカラーパレット情報の色をつけた物である。このオーバーレイ画像は図2の右部に示す背景画像と合成されて画面上に表示される。

#### 【0018】

上述のようにして、DVDではメニューを実現している。また、何故、ナビゲーションデータの一部をNV-PCKを使ってストリーム中に埋め込んでいるのは、ストリームと同期して動的にメニュー情報を更新したり（例えば、映画再生の途中5分～10分の間にだけメニューが表示されるなど）、同期タイミングが問題となりやすいアプリケーションの場合でも、問題なく実現できるようにしたためである。また、もう一つの大きな理由は、NV-PCKには特殊再生を支援するための情報を格納し、DVD再生時の早送り、巻き戻しなどの非通常再生時にも円滑にAVデータをデコードし再生させる等、ユーザーの操作性を向上させるためである。

#### 【0019】

図3は、DVDのストリームであるVOBのイメージである。図に示すように、映像、音声、字幕などのデータ（A段）は、MPEGシステム規格（ISO/IEC13818-1）に基づいて、パケットおよびパック化し（B段）、夫々を多重化して1本のMPEGプログラムストリームにしている（C段）。また、前述した通りインタラクティブを実現するためのボタンコマンドを含んだNV-PCKも一緒に多重化をされている。

#### 【0020】

MPEGシステムの多重化の特徴は、多重化する個々のデータは、そのデコード順に基づくビット列になっているが、多重化されるデータ間、即ち、映像、音声、字幕の間は必ずしも再生順に基づいてビット列が形成されている訳ではない。これは多重化したMPEGシステムストリームのデコードモデル（一般にSystem Target Decoder、またはSTDと呼ばれる（図3のD段））が多重化を解いた後に個々のエレメンタリーストリームに対応するデコードバッファを持ち、デコードタイミングまでに一時的にデータを蓄積している事に由来している。例えばDVD-Videoで規定されるデコードバッファは、個々のエレメンタリーストリーム毎にサイズが異なり、映像に対しては、232KB、音声に対しては4KB、字幕に対しては52KBを夫々有している。

#### 【0021】

即ち、映像データと並んで多重化されている字幕データが必ずしも同一タイミングでデコードもしくは再生されているわけではない。

#### 【0022】

一方、次世代DVD規格としてBD（Blu-ray Disc）がある。

#### 【0023】

DVDでは、標準画質（Standard Definition画質）の映像に対する、パッケージ配信（DVD-Video規格）やアナログ放送の記録（DVD Video Recording規格）を目的としMPEG-2を基本技術としてきたが、BDでは、高精度画質（High Definition画質）の映画素材をそのまま記録する（Blu-ray Disc Read-Only-Memory規格、以下BD-ROMもしくはBD）ことができ、新しく標準化が進むMPEG-4 AVC（ISO/IEC 14496-10）を用いて低ビットレートながら高画質な映像を提供することも可能である。

#### 【0024】

しかしながら、MPEG-4 AVCは、MPEG-2と比べて演算量と要求メモリ量が大きく、また自由度が高い符号化方式であるため、エンコーダ／デコーダの実装が困難であるネガティブファクターも兼ね備えている。

#### 【0025】

したがって、ストリームの途中に飛び込み再生開始する場合や、特殊再生、DVDで実現されているマルチアングルなどの機能を実現するには、MPEG-4 AVCの符号化を一部制限することで実装のインパクトを減らし、かつ、管理情報に符号化情報を抽出するなどし、デコードを支援する必要がある。

#### 【0026】

BD-REの特殊再生支援情報（タイムマップ）に関しては、特許文献1に公開されている。

【特許文献1】特開2000-228656号公報

#### 【発明の開示】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0027】

現在のDVDやBDでは、MPEG-2の符号化方式を基本技術としているため、映像圧縮方式としてMPEG-4 AVCを用いる場合に復号を支援する適切な情報を備えていない課題がある。

#### 【0028】

本発明は、上記課題を解決することを目的としている。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0029】

上記課題を解決するため、請求項1にかかる発明は、少なくとも映像を含むストリームと、その管理情報とを記録した情報記録媒体であって、前記管理情報は、前記ストリーム内のピクチャの再生開始時刻情報と、前記ピクチャの開始アドレス情報と、前記ピクチャが第一のタイプのピクチャであることを示す情報とを格納したテーブル情報を含んでおり、ストリーム内の前記第一のタイプのピクチャより符号化順序が後方のピクチャは、前記第一のタイプのピクチャより符号化順序が前方のピクチャを参照することなく復号が可能であることを特徴とする情報記録媒体としている。

#### 【0030】

請求項2にかかる発明は、請求項1に記載の情報記録媒体であって、前記管理情報は、前記ストリームの再生経路情報を格納し、前記再生経路情報には、同時刻において異なる映像情報を再生するための再生経路情報（マルチアングル）が許され、前記同時刻において異なる映像情報を再生するための再生経路情報毎に対応した前記テーブル情報の各エントリには、第一の映像情報の再生経路から、第二の映像情報の再生経路への変更が可能か否かを示す情報が記述されていることを特徴とする情報記録媒体としている。

#### 【0031】

請求項3にかかる発明は、請求項2に記載の情報記録媒体であって、前記マルチアングル時に再生経路変更の可否を示す情報は、前記第一のタイプのピクチャであることを示す情報であることを特徴とする情報記録媒体としている。

#### 【0032】

請求項4にかかる発明は、請求項1に記載の情報記録媒体であって、前記第一のタイプのピクチャは、IDRピクチャ（Instantaneous Decoder Refresh Picture:ISO/IEC 14496-10）であることを特徴とする情報記録媒体としている。

#### 【発明の効果】

#### 【0033】

上記解決手段を講じることによって、ストレスのない再生機能を提供することが可能となり、ユーザ操作のレスポンス向上が期待できる。

#### 【0034】

また、符号化条件を制限することで、機器実装が簡易になる効果もある。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0035】

（実施の形態1）



まず最初に本発明の第 1 の実施の形態について説明する。

#### 【0036】

(ディスク上の論理データ構造)

図 4 は、BD-ROM の構成、特にディスク媒体である BD ディスク (104) と、ディスクに記録されているデータ (101、102、103) の構成を示す図である。BD ディスク (104) に記録されるデータは、AV データ (103) と、AV データに関する管理情報および AV 再生シーケンスなどの BD 管理情報 (102) と、インタラクティブを実現する BD 再生プログラム (101) である。本実施の形態では、説明の都合上、映画の AV コンテンツを再生するための AV アプリケーションを主眼においての BD ディスクの説明を行うが、他の用途として用いても勿論同様である。

#### 【0037】

図 5 は、上述した BD ディスクに記録されている論理データのディレクトリ・ファイル構成を示した図である。BD ディスクは、他の光ディスク、例えば DVD や CD などと同様にその内周から外周に向けてらせん状に記録領域を持ち、内周のリード・インと外周のリード・アウトの間に論理データを記録できる論理アドレス空間を有している。また、リード・インの内側には BCA (Burst Cutting Area) と呼ばれるドライブでしか読み出せない特別な領域がある。この領域はアプリケーションから読み出せないため、例えば著作権保護技術などに利用されることがある。

#### 【0038】

論理アドレス空間には、ファイルシステム情報 (ボリューム) を先頭に映像データなどのアプリケーションデータが記録されている。ファイルシステムとは従来技術で説明した通り、UDF や ISO 9660 などのことであり、通常の PC と同じように記録されている論理データをディレクトリ、ファイル構造を使って読み出しする事が可能になっている。

#### 【0039】

本実施例の場合、BD ディスク上のディレクトリ、ファイル構造は、ルートディレクトリ (ROOT) 直下に BD VIDEO ディレクトリが置かれている。このディレクトリは BD で扱う AV コンテンツや管理情報などのデータ (図 4 で説明した 101、102、103) が格納されているディレクトリである。

#### 【0040】

BD VIDEO ディレクトリの下には、次の 7 種類のファイルが記録されている。

#### 【0041】

BD.INFO (ファイル名固定)

「BD 管理情報」の一つであり、BD ディスク全体に関する情報を記録したファイルである。BD プレーヤは最初にこのファイルを読み出す。

#### 【0042】

BD.PROG (ファイル名固定)

「BD 再生プログラム」の一つであり、BD ディスク全体に関わる再生制御情報を記録したファイルである。

#### 【0043】

XXX.PL (「XXX」は可変、拡張子「PL」は固定)

「BD 管理情報」の一つであり、シナリオ (再生シーケンス) であるプレイリスト情報を記録したファイルである。プレイリスト毎に 1 つのファイルを持っている。

#### 【0044】

XXX.PROG (「XXX」は可変、拡張子「PL」は固定)

「BD 再生プログラム」の一つであり、前述したプレイリスト毎の再生制御情報を記録したファイルである。プレイリストとの対応はファイルボディ名 (「XXX」が一致する) によって識別される。

#### 【0045】

YYY.VOB (「YYY」は可変、拡張子「VOB」は固定)

「AVデータ」の一つであり、VOB（従来例で説明したVOBと同じ）を記録したファイルである。VOB毎に1つのファイルを持っている。

#### 【0046】

YYY.VOB I（「YYY」は可変、拡張子「VOB I」は固定）

「BD管理情報」の一つであり、AVデータであるVOBに関わるストリーム管理情報を記録したファイルである。VOBとの対応はファイルボディ名（「YYY」が一致する）によって識別される。

#### 【0047】

ZZZ.PNG（「ZZZ」は可変、拡張子「PNG」は固定）

「AVデータ」の一つであり、字幕およびメニューを構成するためのイメージデータPNG（W3Cによって標準化された画像フォーマットであり「ピング」と読む）を記録したファイルである。1つのPNGイメージ毎に1つのファイルを持つ。

#### 【0048】

（プレーヤの構成）

次に、前述したBDディスクを再生するプレーヤの構成について図6および図7を用いて説明する。

#### 【0049】

図6は、プレーヤの大まかな機能構成を示すブロック図である。

#### 【0050】

BDディスク（201）上のデータは、光ピックアップ（202）を通して読み出される。読み出されたデータは夫々のデータの種別に応じて専用のメモリに転送される。BD再生プログラム（「BD.PROG」または「XXX.PROG」ファイルの中身）はプログラム記録メモリ（203）に、BD管理情報（「BD.INFO」、「XXX.PL」または「YYY.VOB I」）は管理情報記録メモリ（204）に、AVデータ（「YYY.VOB」または「ZZZ.PNG」）はAV記録メモリ（205）に夫々転送される。

#### 【0051】

プログラム記録メモリ（203）に記録されたBD再生プログラムはプログラム処理部（206）によって、管理情報記録メモリ（204）に記録されたBD管理情報は管理情報処理部（207）によって、また、AV記録メモリ（205）に記録されたAVデータはプレゼンテーション処理部（208）によって夫々処理される。

#### 【0052】

プログラム処理部（206）は、管理情報処理部（207）より再生するプレイリストの情報やプログラムの実行タイミングなどのイベント情報を受け取りプログラムの処理を行う。また、プログラムでは再生するプレイリストを動的に変える事が可能であり、この場合は管理情報処理部（207）に対してプレイリストの再生命令を送ることで実現する。プログラム処理部（206）は、ユーザからのイベント、即ちリモコンキーからのリクエストを受け、ユーザイベントに対応するプログラムがある場合は、それを実行する。

#### 【0053】

管理情報処理部（207）は、プログラム処理部（206）の指示を受け、対応するプレイリストおよびプレイリストに対応したVOBの管理情報を解析し、プレゼンテーション処理部（208）に対象となるAVデータの再生を指示する。また、管理情報処理部（207）は、プレゼンテーション処理部（208）より基準時刻情報を受け取り、時刻情報に基づいてプレゼンテーション処理部（208）にAVデータ再生の停止指示を行い、また、プログラム処理部（206）に対してプログラム実行タイミングを示すイベントを生成する。

#### 【0054】

プレゼンテーション処理部（208）は、映像、音声、字幕／イメージ（静止画）の夫々に対応するデコーダを持ち、管理情報処理部（207）からの指示に従い、AVデータのデコードおよび出力を行う。映像データ、字幕／イメージの場合は、デコード後に夫々

の専用プレーン、ビデオプレーン（２１０）およびイメージプレーン（２０９）に描画され、合成処理部（２１１）によって映像の合成処理が行われＴＶなどの表示デバイスへ出力される。

#### 【００５５】

このように図６に示すように、ＢＤプレーヤは図４で示したＢＤディスクに記録されているデータ構成に基づいた機器構成をとっている。

#### 【００５６】

図７は前述したプレーヤ構成を詳細化したブロック図である。図７では、ＡＶ記録メモリ（２０５）はイメージメモリ（３０８）とトラックバッファ（３０９）に、プログラム処理部（２０６）はプログラムプロセッサ（３０２）とＵＯＰマネージャ（３０３）に、管理情報処理部（２０７）はシナリオプロセッサ（３０５）とプレゼンテーションコントローラ（３０６）に、プレゼンテーション処理部（２０８）はクロック（３０７）、デマルチプレクサ（３１０）、イメージプロセッサ（３１１）、ビデオプロセッサ（３１２）とサウンドプロセッサ（３１３）に夫々対応／展開している。

#### 【００５７】

ＢＤディスク（２０１）から読み出されたＶＯＢデータ（ＭＰＥＧストリーム）はトラックバッファ（３０９）に、イメージデータ（ＰＮＧ）はイメージメモリ（３０８）に夫々記録される。デマルチプレクサ（３１０）がクロック（３０７）の時刻に基づき、トラックバッファ（３０９）に記録されたＶＯＢデータを抜き出し、映像データをビデオプロセッサ（３１２）に音声データをサウンドプロセッサ（３１３）に夫々送り込む。ビデオプロセッサ（３１２）およびサウンドプロセッサ（３１３）は夫々ＭＰＥＧシステム規格で定める通りに、デコードバッファとデコードから夫々構成されている。即ち、デマルチプレクサ（３１０）から送りこまれる映像、音声夫々のデータは、夫々のデコードバッファに一時的に記録され、クロック（３０７）に従い個々のデコードでデコード処理される。

#### 【００５８】

イメージメモリ（３０８）に記録されたＰＮＧは、次の２つの処理方法がある。

#### 【００５９】

イメージデータが字幕用の場合は、プレゼンテーションコントローラ（３０６）によってデコードタイミングが指示される。クロック（３０７）からの時刻情報をシナリオプロセッサ（３０５）が一旦受け、適切な字幕表示が行えるように、字幕表示時刻（開始および終了）になればプレゼンテーションコントローラ（３０６）に対して字幕の表示、非表示の指示を出す。プレゼンテーションコントローラ（３０６）からデコード／表示の指示を受けたイメージプロセッサ（３１１）は対応するＰＮＧデータをイメージメモリ（３０８）から抜き出し、デコードし、イメージプレーン（３１４）に描画する。

#### 【００６０】

次に、イメージデータがメニュー用の場合は、プログラムプロセッサ（３０２）によってデコードタイミングが指示される。プログラムプロセッサ（３０２）が何時イメージのデコードを指示するかは、プログラムプロセッサ（３０２）が処理しているＢＤプログラムに因るものであって一概には決まらない。

#### 【００６１】

イメージデータおよび映像データは、図６で説明したように夫々デコード後にイメージプレーン（３１４）、ビデオプレーン（３１５）に出力され、合成処理部（３１６）によって合成後出力される。

#### 【００６２】

ＢＤディスク（２０１）から読み出された管理情報（シナリオ、ＡＶ管理情報）は、管理情報記録メモリ（３０４）に格納されるが、シナリオ情報（「ＢＤ．ＩＮＦＯ」および「ＸＸＸ．ＰＬ」）はシナリオプロセッサ（３０５）へ読み込み処理される。また、ＡＶ管理情報（「ＹＹＹ．ＶＯＢＩ」）はプレゼンテーションコントローラ（３０６）によって読み出され処理される。

#### 【0063】

シナリオプロセッサ（305）は、プレイリストの情報を解析し、プレイリストによって参照されているVOBとその再生位置をプレゼンテーションコントローラ（306）に指示し、プレゼンテーションコントローラ（306）は対象となるVOBの管理情報（「YYY.VOB1」）を解析して、対象となるVOBを読み出すようにドライブコントローラ（317）に指示を出す。

#### 【0064】

ドライブコントローラ（317）はプレゼンテーションコントローラ（306）の指示に従い、光ピックアップを移動させ、対象となるAVデータの読み出しを行う。読み出されたAVデータは、前述したようにイメージメモリ（308）またはトラックバッファ（309）に読み出される。

#### 【0065】

また、シナリオプロセッサ（305）は、クロック（307）の時刻を監視し、管理情報で設定されているタイミングでイベントをプログラムプロセッサ（302）に投げる。

#### 【0066】

プログラム記録メモリ（301）に記録されたBDプログラム（「BD.PROG」または「XXX.PROG」）は、プログラムプロセッサ302によって実行処理される。プログラムプロセッサ（302）がBDプログラムを処理するのは、シナリオプロセッサ（305）からイベントが送られてきた場合か、UOPマネージャ（303）からイベントが送られたきた場合である。UOPマネージャ（303）は、ユーザからリモコンキーによってリクエストが送られてきた場合に、プログラムプロセッサ（302）に対するイベントを生成する。

#### 【0067】

（アプリケーション空間）

図8は、BDのアプリケーション空間を示す図である。

#### 【0068】

BDのアプリケーション空間では、プレイリスト（Play List）が一つの再生単位になっている。プレイリストはセル（Cell）の連結で、連結の順序により決定される再生シーケンスである静的なシナリオと、プログラムによって記述される動的なシナリオを有している。プログラムによる動的なシナリオが無い限り、プレイリストは個々のセルを順に再生するだけであり、また、全てのセルの再生を終了した時点でプレイリストの再生は終了する。一方で、プログラムは、プレイリストを超えての再生記述や、ユーザ選択またはプレーヤの状態によって再生する対象を動的に変えることが可能である。典型的な例としてはメニューがあげられる。BDの場合、メニューとはユーザの選択によって再生するシナリオと定義でき、プログラムによってプレイリストを動的に選択することである。

#### 【0069】

ここで言うプログラムとは、時間イベントまたはユーザイベントによって実行されるイベントハンドラの事である。

#### 【0070】

時間イベントは、プレイリスト中に埋め込まれた時刻情報に基づいて生成されるイベントである。図7で説明したシナリオプロセッサ（305）からプログラムプロセッサ（302）に送られるイベントがこれに相当する。時間イベントが発行されると、プログラムプロセッサ（302）はIDによって対応付けられるイベントハンドラを実行処理する。前述した通り、実行されるプログラムが他のプレイリストの再生を指示することが可能であり、この場合には、現在再生されているプレイリストの再生は中止され、指定されたプレイリストの再生へと遷移する。

#### 【0071】

ユーザイベントは、ユーザのリモコンキー操作によって生成されるイベントである。ユーザイベントは大きく2つのタイプに分けられる。一つ目は、カーソルキー（「上」「下

」「左」「右」キー)または「決定」キーの操作によって生成されるメニュー選択のイベントである。メニュー選択のイベントに対応するイベントハンドラはプレイリスト内の限られた期間でのみ有効であり(プレイリストの情報として、個々のイベントハンドラの有効期間が設定されている)、リモコンの「上」「下」「左」「右」キーまたは「決定」キーが押された時に有効なイベントハンドラを検索して、有効なイベントハンドラがある場合は当該イベントハンドラが実行処理される。他の場合は、メニュー選択のイベントは無視されることになる。

#### 【0072】

二つ目のユーザイベントは、「メニュー」キーの操作によって生成されるメニュー呼び出しのイベントである。メニュー呼び出しのイベントが生成されると、グローバルイベントハンドラが呼ばれる。グローバルイベントハンドラはプレイリストに依存せず、常に有効なイベントハンドラである。この機能を使うことにより、DVDのメニューコール(タイトル再生中に音声、字幕メニューなどを呼び出し、音声または字幕を変更後に中断した地点からのタイトル再生を実行する機能等)を実装することができる。

#### 【0073】

プレイリストで静的シナリオを構成する単位であるセル(Cell)はVOB(MPEGストリーム)の全部または一部の再生区間を参照したものである。セルはVOB内の再生区間を開始、終了時刻の情報として持っている。個々のVOBと一対になっているVOB管理情報(VOBI)は、その内部にデータの再生時刻に対応した記録アドレスのテーブル情報であるタイムマップ(Time MapまたはTM)を有しており、このタイムマップによって前述したVOBの再生、終了時刻をVOB内(即ち対象となるファイル「YYY.VOB」内)での読み出し開始アドレスおよび終了アドレスを導き出すことが可能である。なおタイムマップの詳細は後述する。

#### 【0074】

(VOBの詳細)

図9は、本実施例で使用するMPEGストリーム(VOB)の構成図である。

#### 【0075】

図9に示すように、VOBは複数のVOBU(Video Object Unit)によって構成されている。VOBUは、MPEGビデオストリームで言うGOP(Group Of Pictures)を基準として、音声データも含んだ多重化ストリームとしての一再生単位である。VOBUは1.0秒以下のビデオ再生時間を持ち、通常は0.5秒程度の再生時間を持っている。

#### 【0076】

VOBU先頭のTSパケット(MPEG-2 Transport Stream Packet)は、シーケンスヘッダとそれに続くGOPヘッダとIピクチャ(Intra-coded)を格納しており、このIピクチャからの復号が開始可能になっている。また、このVOBU先頭のIピクチャの先頭を含むTSパケットのアドレス(開始アドレス)と、この開始アドレスからIピクチャの最後を含むTSパケットまでのアドレス(終了アドレス)と、このIピクチャの再生開始時刻(PTS)をタイムマップで管理している。したがって、タイムマップのエントリはVOBU先頭のTSパケットごとに与えられている。

#### 【0077】

VOBUは、その内部にビデオパケット(V-PKT)とオーディオパケット(A-PKT)を有している。各パケットは188バイトであり、図9に図示してはいないが、各TSパケットの直前には、そのTSパケットの相対的なデコード供給開始時刻であるATS(Arrival Time Stamp)が付与されている。

#### 【0078】

ATSを各TSパケットごとに付与するのは、このTSストリームのシステムレートが固定レートでなく、可変レートであるためである。一般的にシステムレートを固定にする場合にはNULLパケットと呼ばれるダミーのTSパケットを挿入することになるが、限られた記録容量の中に高画質で記録するためには、可変レートが適しており、BDではATS付きのTSストリームとして記録している。

#### 【0079】

図10は、TSパケットの構成を示した図である。

#### 【0080】

図10に示すように、TSパケットは、TSパケットヘッダと、適用フィールドと、ペイロード部から構成される。TSパケットヘッダにはPID (Packet Identifier) が格納され、これにより、TSパケットがどのような情報を格納しているのか識別される。適用フィールドにはPCR (Program Clock Reference) が格納される。PCRはストリームをデコードする機器の基準クロック (System Time Clock、STCと呼ぶ) の参照値である。機器は典型的にはPCRのタイミングでシステムストリームをデマルチプレクスし、ビデオストリーム等の各種ストリームを再構築する。ペイロードにはPESパケットが格納される。

#### 【0081】

PESパケットヘッダには、DTS (Decoding Time Stamp) とPTS (Presentation Time Stamp) が格納される。DTSは当該PESパケットに格納されるピクチャ／オーディオフレームのデコードタイミングを示し、PTSは映像音声出力等のプレゼンテーションタイミングを示す。ビデオデータおよびオーディオデータといったエレメンタリデータは、PESパケットペイロード (PES Packet Payload) と呼ばれるパケット (PES Packet) のデータ格納領域に先頭から順次入れられていく。PESパケットヘッダには、ペイロードに格納してあるデータがどのストリームなのかを識別するためのID (stream-id) も記録されている。

#### 【0082】

TSストリームの詳細についてはISO/IEC13818-1で規定されており、BDで特徴的なのはATSを各TSパケットごとに付与したことである。

#### 【0083】

(VOBのインターリーブ記録)

次に図11および図12を用いてVOBファイルのインターリーブ記録について説明する。

#### 【0084】

図11上段は、前述したプレーヤ構成図の一部である。図の通り、BDディスク上のデータは、光ピックアップを通してVOB即ちMP EGストリームであればトラックバッファへ入力され、PNG即ちイメージデータであればイメージメモリへと入力される。

#### 【0085】

トラックバッファはFIFOであり、入力されたVOBのデータは入力された順にデマルチプレクサへと送られる。この時、前述したATSに従って個々のTSパケットはトラックバッファから引き抜かれデマルチプレクサを介してビデオプロセッサまたはサウンドプロセッサへとデータが送り届けられる。一方で、イメージデータの場合は、どのイメージを描画するかはプレゼンテーションコントローラによって指示される。また、描画に使ったイメージデータは、字幕用イメージデータの場合は同時にイメージメモリから削除されるが、メニュー用のイメージデータの場合は、そのメニュー描画中はイメージメモリ内にそのまま残される。これはメニューの描画はユーザ操作に依存しており、ユーザーの操作に従ってメニューの一部分を再表示もしくは異なるイメージに置き換えることがあり、その際に再表示される部分のイメージデータをデコードし易くするためである。

#### 【0086】

図11下段は、BDディスク上でのVOBファイルおよびPNGファイルのインターリーブ記録を示す図である。一般的にROM、例えばCD-ROMやDVD-ROMの場合、一連の連続再生単位となるAVデータは連続記録されている。これは、連続記録されている限り、ドライブは順次データを読み出し、デコーダに送り届けるだけで良いが、連続データが分断されてディスク上に離散配置されている場合は、個々の連続区間の間で SEEK 操作が入ることになり、この間データの読み出しが止まることになり、データの供給が止まる可能性があるからである。BDの場合も同様に、VOBファイルは連続領域に記録

することができる方が望ましいが、例えば字幕データのようにV O Bに記録されている映像データと同期して再生されるデータがあり、V O Bファイルと同様に字幕データも何らかの方法によってB Dディスクから読み出す事が必要になる。

#### 【0087】

字幕データの読み出し方法の一手段として、V O Bの再生開始前に一まとめで字幕用のイメージデータ(P N Gファイル)を読み出してしまう方法がある。しかしながら、この場合には大量のメモリが必要となり、非現実的である。

#### 【0088】

そこで、V O Bファイルを幾つかのブロックに分けて、イメージデータとインターリーブ記録する方式を使用している。図11下段はそのインターリーブ記録を説明した図である。

#### 【0089】

V O Bファイルとイメージデータを適切にインターリーブ配置することで、前述したような大量の一時記録メモリ無しに、必要なタイミングでイメージデータをイメージメモリに格納することが可能になる。しかしながらイメージデータを読み出している際には、V O Bデータの読み込みは当然のことながら停止することになる。

#### 【0090】

図12は、この問題を解決するトラックバッファを使ったV O Bデータ連続供給モデルを説明する図である。

#### 【0091】

既に説明したように、V O Bのデータは、一旦トラックバッファに蓄積される。トラックバッファへのデータ入力レート(V a)とトラックバッファからのデータ出力レート(V b)の間に差( $V a > V b$ )を設けると、B Dディスクからデータを読み出し続けている限り、トラックバッファのデータ蓄積量は増加をしていくことになる。

#### 【0092】

図12の上段に記すようにV O Bの一連続記録領域が論理アドレスの"a 1"から"a 2"まで続くとする。"a 2"から"a 3"の間は、イメージデータが記録されていて、V O Bデータの読み出しが行えない区間であるとする。

#### 【0093】

図12の下段は、トラックバッファの内部を示す図である。横軸が時間、縦軸がトラックバッファ内部に蓄積されているデータ量を示している。時刻"t 1"がV O Bの一連続記録領域の開始点である"a 1"の読み出しを開始した時刻を示している。この時刻以降、トラックバッファにはレート $V a - V b$ でデータが蓄積されていくことになる。このレートは言うまでもなくトラックバッファの入出力レートの差である。時刻"t 2"は一連続記録領域の終了点である"a 2"のデータを読み込む時刻である。即ち時刻"t 1"から"t 2"の間レート $V a - V b$ でトラックバッファ内はデータ量が増加していき、時刻"t 2"でのデータ蓄積量は $B(t 2)$ は下式によって求めることができる。

#### 【0094】

$$B(t 2) = (V a - V b) \times (t 2 - t 1) \quad (\text{式1})$$

この後、B Dディスク上のアドレス"a 3"まではイメージデータが続くため、トラックバッファへの入力とは0となり、出力レートである" $-V b$ "でトラックバッファ内のデータ量は減少していくことになる。これは読み出し位置"a 3"まで、時刻でいう"t 3"までになる。

#### 【0095】

ここで大事なことは、時刻"t 3"より前にトラックバッファに蓄積されているデータ量が0になると、デコードへ供給するV O Bのデータが無くなってしまい、V O Bの再生がストップしてしまう可能性がある。しかしながら、時刻"t 3"でトラックバッファにデータが残っている場合には、V O Bの再生がストップすることなく連続できることを意味している。

#### 【0096】

この条件は下式によって示すことができる。

【0097】

$$B(t_2) \geq -Vb \times (t_3 - t_2) \quad (\text{式2})$$

即ち、式2を満たすようにイメージデータ（非VOBデータ）の配置を決めればよいことになる。

【0098】

（ナビゲーションデータ構造）

図13から図19を用いて、BDのナビゲーションデータ（BD管理情報）構造について説明をする。

【0099】

図13は、VOB管理情報情報ファイル（"YYY.VOB.I"）の内部構造を示した図である。

【0100】

VOB管理情報は、当該VOBのストリーム属性情報（Attribute）とタイムマップ（TMAP）を有している。ストリーム属性は、ビデオ属性（Video）、オーディオ属性（Audio#0～Audio#m）個々に持つ構成となっている。特にオーディオストリームの場合は、VOBが複数本のオーディオストリームを同時に持つことができることから、オーディオストリーム数（Number）によって、データフィールドの有無を示している。

【0101】

下記はビデオ属性（Video）の持つフィールドと夫々が持ち得る値である。

【0102】

圧縮方式（Coding）：

MPEG1

MPEG2

MPEG4

MPEG4-AVC (Advanced Video Coding)

解像度（Resolution）：

1920x1080

1440x1080

1280x720

720x480

720x565

アスペクト比（Aspect）

4：3

16：9

フレームレート（Frame rate）

60

59.94 (60/1.001)

50

30

29.97 (30/1.001)

25

24

23.976 (24/1.001)

下記はオーディオ属性（Audio）の持つフィールドと夫々が持ち得る値である。

【0103】

圧縮方式（Coding）：

AC3

MPEG1



## MPEG 2

### LPCM

チャンネル数 (Ch) :

1 ~ 8

言語属性 (Language) :

タイムマップ (TMAP) はVOBU毎の情報を持つテーブルであって、当該VOBが有するVOBU数 (Number) と各VOBU情報 (VOBU# 1 ~ VOB# n) を持つ。個々のVOBU情報は、VOBU先頭TSパケット (Iピクチャ開始) のアドレス I-start と、そのIピクチャの終了アドレスまでのオフセットアドレス (I-end)、およびそのIピクチャの再生開始時刻 (PTS) から構成される。

#### 【0104】

図14はVOBU情報の詳細を説明する図である。

#### 【0105】

広く知られているように、MPEGビデオストリームは高画質記録するために可変ビットレート圧縮されることがあり、その再生時間とデータサイズ間に単純な相関はない。逆に、音声の圧縮規格であるAC3は固定ビットレートでの圧縮を行っているため、時間とアドレスとの関係は1次式によって求めることができる。しかしながらMPEGビデオデータの場合は、個々のフレームは固定の表示時間、例えばNTSCの場合は1フレームは1/29.97秒の表示時間を持つが、個々のフレームの圧縮後のデータサイズは絵の特性や圧縮に使ったピクチャタイプ、いわゆるI/P/Bピクチャによってデータサイズは大きく変わってくる。従って、MPEGビデオの場合は、時間とアドレスの関係は1次式の形で表現することは不可能である。

#### 【0106】

当然の事として、MPEGビデオデータを多重化しているMPEGシステムストリーム、即ちVOBも時間とデータサイズとを1次式の形で表現することは不可能である。このため、VOB内での時間とアドレスとの関係を結びつけるのがタイムマップ (TMAP) である。

#### 【0107】

このようにして、ある時刻情報が与えられた場合、先ずは当該時刻がどのVOBUに属するのかを検索 (VOBU毎のPTSを追っていく) して、当該時刻の直前のPTSをTMAPに持つVOBUに飛びこみ (I-startで指定されたアドレス)、VOBU先頭のIピクチャから復号を開始し、当該時刻のピクチャから表示を開始する。

#### 【0108】

次に図15を使って、プレイリスト情報 ("XXX.PL") の内部構造を説明する。

#### 【0109】

プレイリスト情報は、セルリスト (CellList) とイベントリスト (EventList) から構成されている。

#### 【0110】

セルリスト (CellList) は、プレイリスト内の再生セルシーケンスであり、本リストの記述順でセルが再生される事になる。セルリスト (CellList) の中身は、セルの数 (Number) と各セル情報 (Cell# 1 ~ Cell# n) である。

#### 【0111】

セル情報 (Cell#) は、VOBファイル名 (VOBName)、当該VOB内での開始時刻 (In) および終了時刻 (Out) と、字幕テーブル (SubtitleTable) を持っている。開始時刻 (In) および終了時刻 (Out) は、夫々当該VOB内でのフレーム番号で表現され、前述したタイムマップ (TMAP) を使うことによって再生に必要なVOBデータのアドレスを得る事ができる。

#### 【0112】

字幕テーブル (SubtitleTable) は、当該VOBと同期再生される字幕情報を持つテーブルである。字幕は音声同様に複数の言語を持つことができ、字幕テーブル

(Sub t i t l e T a b l e) 最初の情報も言語数 (N u m b e r) とそれに続く個々の言語ごとのテーブル (L a n g u a g e # 1 ~ L a n g u a g e # k) から構成されている。

#### 【0113】

各言語のテーブル (L a n g u a g e #) は、言語情報 (L a n g) と、個々に表示される字幕の字幕情報数 (N u m b e r) と、個々に表示される字幕の字幕情報 (S p e e c h # 1 ~ S p e e c h # j) から構成され、字幕情報 (S p e e c h #) は対応するイメージデータファイル名 (N a m e)、字幕表示開始時刻 (I n) および字幕表示終了時刻 (O u t) と、字幕の表示位置 (P o s i t i o n) から構成されている。

#### 【0114】

イベントリスト (E v e n t L i s t) は、当該プレイリスト内で発生するイベントを定義したテーブルである。イベントリストは、イベント数 (N u m b e r) に続いて個々のイベント (E v e n t # 1 ~ E v e n t # m) から構成され、個々のイベント (E v e n t #) は、イベントの種類 (T y p e)、イベントのID (I D)、イベント発生時刻 (T i m e) と有効期間 (D u r a t i o n) から構成されている。

#### 【0115】

図16は、個々のプレイリスト毎のイベントハンドラ（時間イベントと、メニュー選択用のユーザイベント）を持つイベントハンドラテーブル（"XXX.PROG"）である。

#### 【0116】

イベントハンドラテーブルは、定義されているイベントハンドラ／プログラム数 (N u m b e r) と個々のイベントハンドラ／プログラム (P r o g r a m # 1 ~ P r o g r a m # n) を有している。各イベントハンドラ／プログラム (P r o g r a m #) 内の記述は、イベントハンドラ開始の定義 (<event-handler>タグ) と前述したイベントのIDと対になるイベントハンドラのID (I D) を持ち、その後に当該プログラムもF u n c t i o n に続く括弧 " { " と " } " の間に記述する。前述の "XXX.PL" のイベントリスト (E v e n t L i s t) に格納されたイベント (E v e n t # 1 ~ E v e n t # m) は "XXX.PROG" のイベントハンドラのID (I D) を用いて特定される。

#### 【0117】

次に図17を用いてBDディスク全体に関する情報（"BD.INFO"）の内部構造を説明する。

#### 【0118】

BDディスク全体情報は、タイトルリスト (T i t l e L i s t) とグローバルイベント用のイベントテーブル (E v e n t L i s t) から構成されている。

#### 【0119】

タイトルリスト (T i t l e L i s t) は、ディスク内のタイトル数 (N u m b e r) と、これに続く各タイトル情報 (T i t l e # 1 ~ T i t l e # n) から構成されている。個々のタイトル情報 (T i t l e #) は、タイトルに含まれるプレイリストのテーブル (P L T a b l e) とタイトル内のチャプタリスト (C h a p t e r L i s t) を含んでいる。プレイリストのテーブル (P L T a b l e) はタイトル内のプレイリストの数 (N u m b e r) と、プレイリスト名 (N a m e) 即ちプレイリストのファイル名を有している。

#### 【0120】

チャプタリスト (C h a p t e r L i s t) は、当該タイトルに含まれるチャプタ数 (N u m b e r) と個々のチャプタ情報 (C h a p t e r # 1 ~ C h a p t e r # n) から構成され、個々のチャプタ情報 (C h a p t e r #) は当該チャプタが含むセルのテーブル (C e l l T a b l e) を持ち、セルのテーブル (C e l l T a b l e) はセル数 (N u m b e r) と個々のセルのエントリ情報 (C e l l E n t r y # 1 ~ C e l l E n t r y # k) から構成されている。セルのエントリ情報 (C e l l E n t r y #) は当該セル

を含むプレイリスト名と、プレイリスト内でのセル番号によって記述されている。

#### 【0121】

イベントリスト (Event List) は、グローバルイベントの数 (Number) と個々のグローバルイベントの情報を持っている。ここで注意すべきは、最初に定義されるグローバルイベントは、ファーストイベント (First Event) と呼ばれ、BDディスクがプレーヤに挿入された時、最初に呼ばれるイベントである。グローバルイベント用イベント情報はイベントタイプ (Type) とイベントのID (ID) だけを持っている。

#### 【0122】

図18は、グローバルイベントハンドラのプログラムのテーブル ("BD.PROG") である。

#### 【0123】

本テーブルは、図16で説明したイベントハンドラテーブルと同一内容である。

#### 【0124】

(イベント発生メカニズム)

図19から図21を使ってイベント発生メカニズムについて説明する。

#### 【0125】

図19はタイムイベントの例である。前述したとおり、タイムイベントはプレイリスト情報 ("XXX.PL") のイベントリスト (Event List) で定義される。タイムイベントとして定義されているイベント、即ちイベントタイプ (Type) が "Time Event" の場合、イベント生成時刻 ("t1") になった時点で、ID "Ex1" を持つタイムイベントがシナリオプロセッサからプログラムプロセッサに対してあげられる。プログラムプロセッサは、イベントID "Ex1" を持つイベントハンドラを探し、対象のイベントハンドラを実行処理する。例えば、本実施例の場合では、2つのボタンイメージの描画を行うなどを行うことができる。

#### 【0126】

図20はメニュー操作を行うユーザーイベントの例である。

#### 【0127】

前述したとおり、メニュー操作を行うユーザーイベントもプレイリスト情報 ("XXX.PL") のイベントリスト (Event List) で定義される。ユーザーイベントとして定義されるイベント、即ちイベントタイプ (Type) が "User Event" の場合、イベント生成時刻 ("t1") になった時点で、当該ユーザーイベントがレディとなる。この時、イベント自身は未だ生成されてはいない。当該イベントは、有効期間情報 (Duration) で記される期間レディ状態にある。

#### 【0128】

図20に描くように、ユーザがリモコンキーの「上」「下」「左」「右」キーまたは「決定」キーを押した場合、先ずUOPイベントがUOPマネージャによって生成されプログラムプロセッサに上げられる。プログラムプロセッサは、シナリオプロセッサに対してUOPイベントを流し、シナリオプロセッサはUOPイベントを受け取った時刻に有効なユーザーイベントが存在するかを検索し、対象となるユーザーイベントがあった場合は、ユーザーイベントを生成し、プログラムプロセッサに持ち上げる。プログラムプロセッサでは、イベントID "Ev1" を持つイベントハンドラを探し、対象のイベントハンドラを実行処理する。例えば、本実施例の場合では、プレイリスト#2の再生を開始する。

#### 【0129】

生成されるユーザーイベントには、どのリモコンキーがユーザによって押されたかの情報は含まれていない。選択されたリモコンキーの情報は、UOPイベントによってプログラムプロセッサに伝えられ、仮想プレーヤが持つレジスタSPRM(8)に記録保持される。イベントハンドラのプログラムは、このレジスタの値を調べ分岐処理を実行することが可能である。

#### 【0130】

図 2 1 はグローバルイベントの例である。前述したとおり、グローバルイベントは B D ディスク全体に関する情報 ( " B D . I N F O " ) のイベントリスト ( E v e n t L i s t ) で定義される。グローバルイベントとして定義されるイベント、即ちイベントタイプ ( T y p e ) が " G l o b a l E v e n t " の場合、ユーザのリモコンキー操作があった場合にのみイベントが生成される。

#### 【 0 1 3 1 】

ユーザが " メニュー " を押した場合、先ず U O P イベントが U O P マネージャによって生成されプログラムプロセッサに上げられる。プログラムプロセッサは、シナリオプロセッサに対して U O P イベントを流し、シナリオプロセッサは、該当するグローバルイベントを生成し、プログラムプロセッサに送る。プログラムプロセッサでは、イベント I D " m e n u " を持つイベントハンドラを探し、対象のイベントハンドラを実行処理する。例えば、本実施例の場合ではプレイリスト # 3 の再生を開始している。

#### 【 0 1 3 2 】

本実施例では、単に " メニュー " キーと呼んでいるが、D V D のように複数のメニューキーがあってもよい。各メニューキーに対応する I D を夫々定義することで対応することが可能である。

#### 【 0 1 3 3 】

( 仮想プレーヤマシン )

図 2 2 を用いてプログラムプロセッサの機能構成を説明する。

#### 【 0 1 3 4 】

プログラムプロセッサは、内部に仮想プレーヤマシンを持つ処理モジュールである。仮想プレーヤマシンは B D として定義された機能モデルであって、各 B D プレーヤの実装には依存しないものである。即ち、どの B D プレーヤにおいても同様の機能を実行することができることを保証している。

#### 【 0 1 3 5 】

仮想プレーヤマシンは大きく 2 つの機能を持っている。プログラミング関数とプレーヤ変数 ( レジスタ ) である。プログラミング関数は、J a v a ( R ) S c r i p t をベースとして、以下に記す 2 つの機能を B D 固有関数として定義している。

#### 【 0 1 3 6 】

リンク関数：現在の再生を停止し、指定するプレイリスト、セル、時刻からの再生を開始する

L i n k ( P L # , C e l l # , t i m e )

P L # : プレイリスト名

C e l l # : セル番号

t i m e : セル内での再生開始時刻

P N G 描画関数：指定 P N G データをイメージプレーンに描画する

D r a w ( F i l e , X , Y )

F i l e : P N G ファイル名

X : X 座標位置

Y : Y 座標位置

イメージプレーンクリア関数：イメージプレーンの指定領域をクリアする

C l e a r ( X , Y , W , H )

X : X 座標位置

Y : Y 座標位置

W : X 方向幅

H : Y 方向幅

プレーヤ変数は、プレーヤの状態を示すシステムパラメータ ( S P R M ) と一般用途として使用可能なゼネラルパラメータ ( G P R M ) とがある。

#### 【 0 1 3 7 】

図 2 3 はシステムパラメータ ( S P R M ) の一覧である。

### 【0138】

SPRM(0)	:	言語コード
SPRM(1)	:	音声ストリーム番号
SPRM(2)	:	字幕ストリーム番号
SPRM(3)	:	アングル番号
SPRM(4)	:	タイトル番号
SPRM(5)	:	チャプタ番号
SPRM(6)	:	プログラム番号
SPRM(7)	:	セル番号
SPRM(8)	:	選択キー情報
SPRM(9)	:	ナビゲーションタイマー
SPRM(10)	:	再生時刻情報
SPRM(11)	:	カラオケ用ミキシングモード
SPRM(12)	:	バレンタル用国情報
SPRM(13)	:	バレンタルレベル
SPRM(14)	:	プレーヤ設定値(ビデオ)
SPRM(15)	:	プレーヤ設定値(オーディオ)
SPRM(16)	:	音声ストリーム用言語コード
SPRM(17)	:	音声ストリーム用言語コード(拡張)
SPRM(18)	:	字幕ストリーム用言語コード
SPRM(19)	:	字幕ストリーム用言語コード(拡張)
SPRM(20)	:	プレーヤリージョンコード
SPRM(21)	:	予備
SPRM(22)	:	予備
SPRM(23)	:	再生状態
SPRM(24)	:	予備
SPRM(25)	:	予備
SPRM(26)	:	予備
SPRM(27)	:	予備
SPRM(28)	:	予備
SPRM(29)	:	予備
SPRM(30)	:	予備
SPRM(31)	:	予備

なお、本実施例では、仮想プレーヤのプログラミング関数をJava(R)Scriptベースとしたが、Java(R)Scriptではなく、UNIX(R) OSなどで使われているB-Shellや、Perl Scriptなど他のプログラミング関数であっても構わなく、言い換えれば、本発明はJava(R)Scriptに限定されるものではない。

### 【0139】

(プログラムの例)

図24および図25は、イベントハンドラでのプログラムの例である。

### 【0140】

図24は、2つの選択ボタンを持ったメニューの例である。

### 【0141】

セル(PlayList#1, Cell#1)先頭でタイムイベントを使って図24左側のプログラムが実行される。ここでは、最初にゼネラルパラメータの一つGPRM(0)に"1"がセットされている。GPRM(0)は、当該プログラムの中で、選択されているボタンを識別するのに使っている。最初の状態では、左側に配置するボタン1が選択されている事を初期値として持たされている。

### 【0142】

次に、PNGの描画を描画関数であるDrawを使ってボタン1、ボタン2夫々について行っている。ボタン1は、座標(10、200)を起点(左端)としてPNGイメージ"l b l a c k . p n g"を描画している。ボタン2は、座標(330、200)を起点(左端)としてPNGイメージ"2 w h i t e . p n g"を描画している。

#### 【0143】

また、本セル最後ではタイムイベントを使って図24右側のプログラムが実行される。ここでは、Link関数を使って当該セルの先頭から再度再生するように指定している。

#### 【0144】

図25は、メニュー選択のユーザイベントのイベントハンドラの例である。

#### 【0145】

「左」キー、「右」キー、「決定」キー何れかのリモコンキーが押された場合夫々に対応するプログラムがイベントハンドラに書かれている。ユーザがリモコンキーを押した場合、図20で説明したとおり、ユーザイベントが生成され、図25のイベントハンドラが起動されることになる。本イベントハンドラでは、選択ボタンを識別しているGPRM(0)の値と、選択されたリモコンキーを識別するSPRM(8)を使って分岐処理を行っている。

#### 【0146】

条件1) ボタン1が選択されている、かつ、選択キーが「右」キーの場合  
GPRM(0)を2に再設定して、選択状態にあるボタンを右ボタン2に変更する。

#### 【0147】

ボタン1、ボタン2のイメージを夫々書き換える。

#### 【0148】

条件2) 選択キーが「決定(OK)」の場合で、ボタン1が選択されている場合  
プレイリスト#2の再生を開始する

条件3) 選択キーが「決定(OK)」の場合で、ボタン2が選択されている場合  
プレイリスト#3の再生を開始する

上記のようにして実行処理が行われる。

#### 【0149】

(プレーヤ処理フロー)

次に図26から図29を用いてプレーヤでの処理フローを説明する。

#### 【0150】

図26は、AV再生までの基本処理フローである。

#### 【0151】

BDディスクを挿入すると(S101)、BDプレーヤはBD.INFOファイルの読み込みと解析(S102)、BD.PROGの読み込み(S103)を実行する。BD.INFOおよびBD.PROGは共に管理情報記録メモリに一旦格納され、シナリオプロセッサによって解析される。

#### 【0152】

続いて、シナリオプロセッサは、BD.INFOファイル内のファーストイベント(FirstEvent)情報に従い、最初のイベントを生成する(S104)。生成されたファーストイベントは、プログラムプロセッサで受け取られ、当該イベントに対応するイベントハンドラを実行処理する(S105)。

#### 【0153】

ファーストイベントに対応するイベントハンドラには、最初に再生すべきプレイリスト情報が記録されていることが期待される。仮に、プレイリスト再生が指示されていない場合には、プレーヤは何も再生することなく、ユーザイベントを受け付けるのを待ち続けるだけになる。(S201)。BDプレーヤはユーザからのリモコン操作を受け付けると、UOPマネージャはプログラムマネージャに対してUOPイベントを立ち上げる(S202)。

#### 【0154】

プログラムマネージャは、UOP イベントがメニューキーかを判別し（S203）、メニューキーの場合は、シナリオプロセッサにUOP イベントを流し、シナリオプロセッサがユーザイベントを生成する（S204）。プログラムプロセッサは生成されたユーザイベントに対応するイベントハンドラを実行処理する（S205）。

#### 【0155】

図27は、PL再生開始からVOB再生開始までの処理フローである。

#### 【0156】

前述したように、ファーストイベントハンドラまたはグローバルイベントハンドラによってプレイリスト再生が開始される（S301）。シナリオプロセッサは、再生対象のプレイリスト再生に必要な情報として、プレイリスト情報“XXX.PL”の読み込みと解析（S302）、プレイリストに対応するプログラム情報“XXX.PROG”の読み込みを行う（S303）。続いてシナリオプロセッサは、プレイリストに登録されているセル情報に基づいてセルの再生を指示する（S304）。セル再生は、シナリオプロセッサからプレゼンテーションコントローラに対して要求が出さる事を意味し、プレゼンテーションコントローラはAV再生を開始する（S305）。

#### 【0157】

AV再生の開始（S401）を開始すると、プレゼンテーションコントローラは再生するセルに対応するVOBの情報ファイル（XXX.VOB.I）を読み込みおよび解析をする（S402）。プレゼンテーションコントローラは、タイムマップを使って再生開始するVOBUとそのアドレスを特定し、ドライブコントローラに読み出しアドレスを指示し、ドライブコントローラは対象となるVOBデータを読み出し（S403）、VOBデータがデコードに送られ再生が開始される（S404）。

#### 【0158】

VOB再生は、当該VOBの再生区間が終了するまで続けられ（S405）、終了すると次のセル再生S304へ移行する。次にセルが無い場合は、再生が停止する（S406）。

#### 【0159】

図28は、AV再生開始後からのイベント処理フローである。

#### 【0160】

BDプレーヤはイベントドリブン型のプレーヤモデルである。プレイリストの再生を開始すると、タイムイベント系、ユーザイベント系、字幕表示系のイベント処理プロセスが夫々起動され、平行してイベント処理を実行するようになる。

#### 【0161】

S500系の処理は、タイムイベント系の処理フローである。

#### 【0162】

プレイリスト再生開始後（S501）、プレイリスト再生が終了しているかを確認するステップ（S502）を経て、シナリオプロセッサは、タイムイベント発生時刻になったかを確認する（S503）。タイムイベント発生時刻になっている場合には、シナリオプロセッサはタイムイベントを生成し（S504）、プログラムプロセッサがタイムイベントを受け取りイベントハンドラを実行処理する（S505）。

#### 【0163】

ステップS503でタイムイベント発生時刻になっていない場合、または、ステップS504でイベントハンドラ実行処理後は再度ステップS502へ戻り、上述した処理を繰り返す。また、ステップS502でプレイリスト再生が終了したことが確認されると、タイムイベント系の処理は強制的に終了する。

#### 【0164】

S600系の処理は、ユーザイベント系の処理フローである。

#### 【0165】

プレイリスト再生開始後（S601）、プレイリスト再生終了確認ステップ（S602）を経て、UOP 受付確認ステップの処理に移る（S603）。UOPの受付があった場

合、UOP マネージャはUOP イベントを生成し（S604）、UOP イベントを受け取ったプログラムプロセッサはUOP イベントがメニューコールであることを確認し（S605）、メニューコールであった場合は、プログラムプロセッサはシナリオプロセッサにイベントを生成させ（S607）、プログラムプロセッサはイベントハンドラを実行処理する（S608）。

#### 【0166】

ステップS605でUOP イベントがメニューコールで無いと判断された場合、UOP イベントはカーソルキーまたは「決定」キーによるイベントである事を示している。この場合、現在時刻がユーザイベント有効期間内であることをシナリオプロセッサが判断し（S606）、有効期間内である場合には、シナリオプロセッサがユーザイベントを生成し（S607）、プログラムプロセッサが対象のイベントハンドラを実行処理する（S608）。

#### 【0167】

ステップS603でUOP 受付が無い場合、ステップS606で現在時刻がユーザイベント有効期間に無い場合、または、ステップS608でイベントハンドラ実行処理後は再度ステップS602へ戻り、上述した処理を繰り返す。また、ステップS602でプレイリスト再生が終了したことが確認されると、ユーザイベント系の処理は強制的に終了する。

#### 【0168】

図29は字幕処理のフローである。

#### 【0169】

プレイリスト再生開始後（S701）、プレイリスト再生終了確認ステップ（S702）を経て、字幕描画開始時刻確認ステップに移る（S703）。字幕描画開始時刻の場合、シナリオプロセッサはプレゼンテーションコントローラに字幕描画を指示し、プレゼンテーションコントローラはイメージプロセッサに字幕描画を指示する（S704）。ステップS703で字幕描画開始時刻で無いと判断された場合、字幕表示終了時刻であることを確認する（S705）。字幕表示終了時刻であると判断された場合は、プレゼンテーションコントローラがイメージプロセッサに字幕消去指示を行い、描画されている字幕をイメージプレーンから消去する（S706）。

#### 【0170】

字幕描画ステップS704終了後、字幕消去ステップS706終了後、または、字幕表示終了時刻確認ステップS705で当該時刻でないことが判断された場合、ステップS702に戻り、上述した処理を繰り返す。また、ステップS702でプレイリスト再生が終了したことが確認されると、字幕表示系の処理は強制的に終了する。

#### 【0171】

（MPEG-4 AVCの適用）

上記においては、MPEG-2を用いる場合を基本に説明をしてきたが、MPEG-4 AVC（H.264、JVTとも呼ばれる）を映像符号化方式として適用する場合には、符号化方式の制限の違いから、MPEG-2では不要だった配慮が必要となってくる。

#### 【0172】

図30を用いて、MPEG-4 AVCのピクチャ間の参照関係を説明する。図30（a）は、MPEG-4 AVCでのピクチャ参照関係である。

#### 【0173】

MPEG-2との対比で分かりやすいように自己復号可能なIピクチャ、他ピクチャ1枚を参照して復号可能なPピクチャ、他ピクチャ2枚を参照して復号可能なBピクチャとして表す。MPEG-4 AVCでは参照バッファ（ピクチャを復号するために参照するピクチャイメージを蓄えておくバッファ）がMPEG-2と比べて大きく、たくさんの参照ピクチャを格納することができるため、図に示すように符号化順序と、表示順序を大きくずらすことも可能である。

#### 【0174】



図に示すようにP 5ピクチャはMPEG-2であれば、I 2ピクチャを参照するのみであるが、MPEG-4 AVCでは、I 2ピクチャよりも符号化順序が前方のピクチャを参照ピクチャとすることが可能である。

#### 【0175】

したがって、ストリーム中の符号化順でI 2ピクチャに飛び込んで再生を開始した場合、符号化順序がI 2ピクチャ以降のピクチャであっても、その復号ができずに映像が表示されない問題が起こる。

#### 【0176】

図30(b)に示したのは、この課題に対する本発明の解決方法の1つである。

#### 【0177】

図に示すように、Iピクチャの代わりに、それ以降の符号化順のピクチャが必ず復号できる保証をするIDRピクチャ(Instantaneous Decoder Refresh Picture)を符号化することで、IDRピクチャに飛び込んで再生を開始した場合でも、それ以降に符号化されているピクチャは全て復号でき、表示が可能である。

#### 【0178】

言い換えれば、IDRピクチャよりも符号化順が後方のピクチャは、IDRピクチャを超えて符号化順が前方のピクチャを参照することが禁止されるため、必ず順次復号することが可能である。

#### 【0179】

IDRピクチャをストリーム中に挿入することは、特殊再生時にも大きな効果をもたらすことが分かる。例えば、他ピクチャを参照するPピクチャも使って早送り再生(IP再生)する場合には、そのPピクチャを復号するためにどのピクチャまで遡って復号すれば良いのかが分からないことになる。

#### 【0180】

つまり、特殊再生で表示したいPピクチャは、それより前に符号化されているBピクチャを参照していることもあり、そのBピクチャも、それより前に符号化されているBピクチャとPピクチャとを参照していることが起こり、どこまで戻って復号すれば表示したいPピクチャが復号できるのか全く保証がないのである。

#### 【0181】

IDRピクチャをストリーム中の所定の間隔で挿入することで、この問題を軽減することが可能であり、また、IDRピクチャの位置を管理しておくことがより望ましい。

#### 【0182】

図31にDVD-Videoで使われているマルチアングル時にIDRピクチャを使うこと、およびそれを管理しておくことの有用性を説明する。マルチアングルとは、映画などのある再生地点からある再生地点まで(同一の時間帯)で表示する映像を変える技術である。例えば、違うカメラから撮影した映像をこのようにマルチアングルにしておくことで、ユーザは好きな視点(カメラ)を選択することが可能となる。

#### 【0183】

図に示すように、ストリーム#Aとストリーム#Bがマルチアングルを構成している2本のストリームで、それぞれのタイムマップが管理情報に格納されている。

#### 【0184】

タイムマップには、タイムマップのPTSを持つピクチャがIDRピクチャであることを示す情報(図中ではIDRフィールドの値が1に相当する)が管理されており、ユーザがマルチアングルのストリームを切り替える際に、アングル切り替えを行っても映像が破綻しないかが再生機器は判断できる。

#### 【0185】

時刻t1よりも前の時間にストリーム#Bを再生していた場合、アングル切り替えを行うユーザ操作を行ったとしても、ストリーム#Aの時刻t1のピクチャ(図中Iピクチャ)はIDRフィールドの値が0で、IDRピクチャではないことを示している。したがって、ユーザ操作通りにアングル切り替えを行った場合、Iピクチャ以降を正しく復号でき

る保証がないため、再生機器はそのままストリーム# Bを復号しても良い。

#### 【0186】

また同様に、時刻 $t_2$ の時点で、ストリーム# Aからストリーム# Bへアングル切り替えすることは、ストリーム# Bの時刻 $t_2$ でのピクチャがIDRピクチャであることから、この切り替え操作は適切に映像の途切れなく対応できることが予めストリーム# Bを解析する前からタイムマップによって判断できる。

#### 【0187】

このように、再生機器は、タイムマップにIDRピクチャであることを示す情報を持つことで、マルチアングル間のアングル切り替え時に、映像復号において破綻しないかを前もって判断できる。勿論、IDRピクチャの格納位置を示す情報は、タイムマップに限らず、上述のBDの管理情報内に記述されていれば同様の効果が得られるのは明らかである。

#### 【0188】

図32には、BDのプレイリストの再生開始点について、IDRピクチャを使うことの効果を説明する図である。

#### 【0189】

IDRピクチャ以降の符号化順を持つピクチャは全て順次復号可能であるため、プレイリストの再生開始点や、セルの再生開始点などは、IDRピクチャを指していることが望ましい。

#### 【0190】

仮に、Iピクチャを指し示すPTS時刻情報が $t_1$ のエントリーが、セルの再生開始点に設定されていた場合、Iピクチャ（アドレス=x1）から順次再生を行ったとしても、Iピクチャ以降のピクチャを復号できる保証がないため、プレイリストの再生中に映像が乱れることになる。従って、プレイリストやセルも再生開始点はIDRピクチャを指し示すことが望ましいことが分かる。

#### 【0191】

尚、上記説明では、MPEG-4 AVCを用いて説明したが、本発明はこれに限らず、他の映像符号化方式にとっても同様に適用可能である。

#### 【0192】

本発明は、特定の実施形態について説明されてきたが、当業者にとっては他の多くの変形例、修正、他の利用が明らかである。それゆえ、本発明は、ここでの特定の開示に限定されず、添付の請求の範囲によってのみ限定され得る。

#### 【産業上の利用可能性】

#### 【0193】

本発明にかかる情報記録媒体は、記録したコンテンツに対し、確実に復号開始可能なポイントを管理することで、マルチアングルやプレイリストの再生において、途切れない映像再生を行う再生装置を提供することが可能となる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0194】

【図1】DVDの構成図

【図2】ハイライトの構成図

【図3】DVDでの多重化の例を示す図

【図4】HD-DVDのデータ階層図

【図5】HD-DVD上の論理空間の構成図

【図6】HD-DVDプレーヤの概要ブロック図

【図7】HD-DVDプレーヤの構成ブロック図

【図8】HD-DVDのアプリケーション空間の説明図

【図9】MPEGストリーム（VOB）の構成図

【図10】バックの構成図

【図11】AVストリームとプレーヤ構成の関係を説明する図

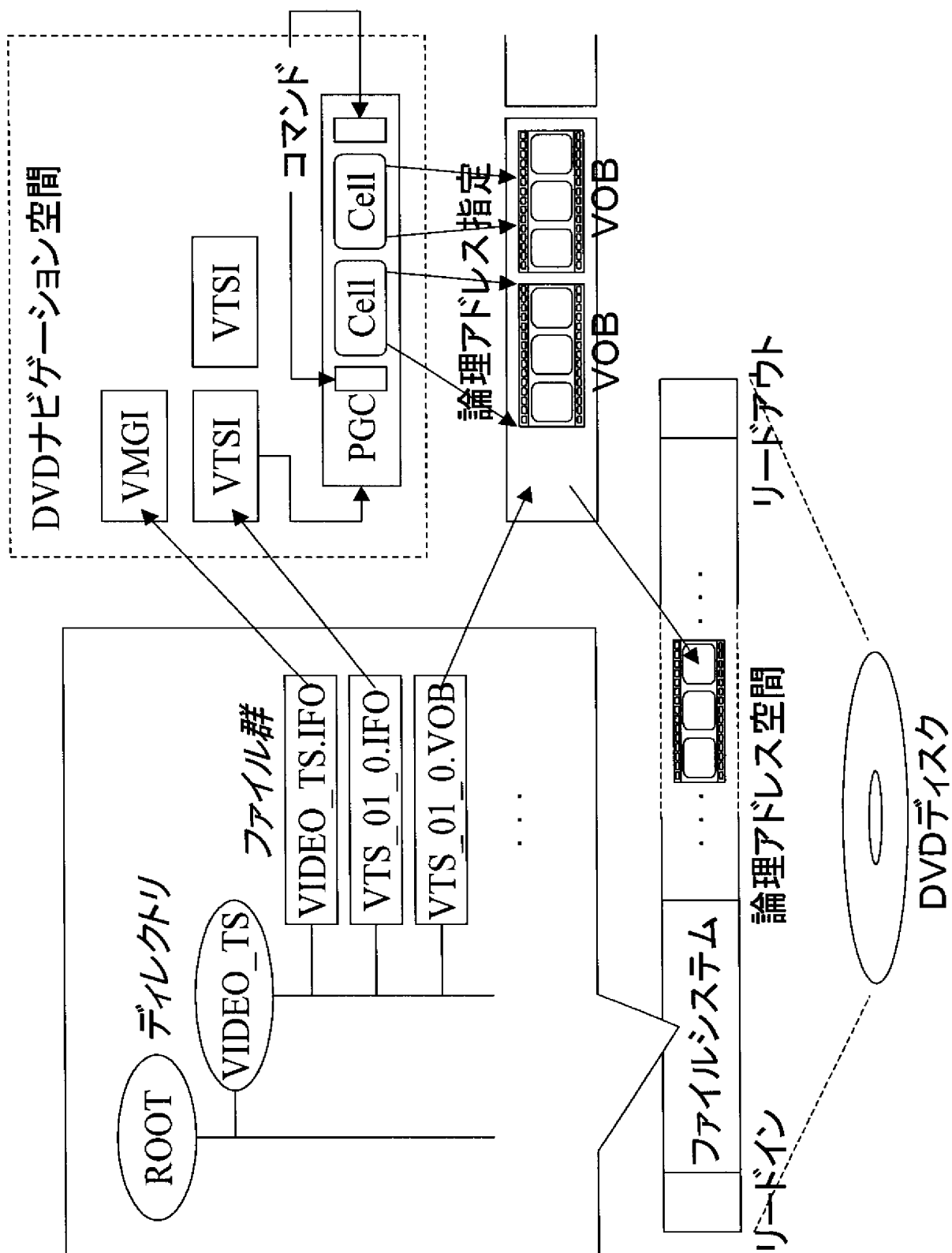
- 【図 1 2】トラックバッファへの A V データ連続供給モデル図
- 【図 1 3】V O B 情報ファイル構成図
- 【図 1 4】タイムマップの説明図
- 【図 1 5】プレイリストファイルの構成図
- 【図 1 6】プレイリストに対応するプログラムファイルの構成図
- 【図 1 7】B D ディスク全体管理情報ファイルの構成図
- 【図 1 8】グローバルイベントハンドラを記録するファイルの構成図
- 【図 1 9】タイムイベントの例を説明する図
- 【図 2 0】ユーザイベントの例を説明する図
- 【図 2 1】グローバルイベントハンドラの例を説明する図
- 【図 2 2】仮想マシンの構成図
- 【図 2 3】プレーヤ変数テーブルの図
- 【図 2 4】イベントハンドラ（タイムイベント）の例を示す図
- 【図 2 5】イベントハンドラ（ユーザイベント）の例を示す図
- 【図 2 6】プレーヤの基本処理のフローチャート
- 【図 2 7】プレイリスト再生処理のフローチャート
- 【図 2 8】イベント処理のフローチャート
- 【図 2 9】字幕処理のフローチャート
- 【図 3 0】ピクチャの参照関係を説明する図
- 【図 3 1】マルチアングルでのアングル切り替えを説明する図
- 【図 3 2】プレイリスト／セルの再生開始点を説明する図

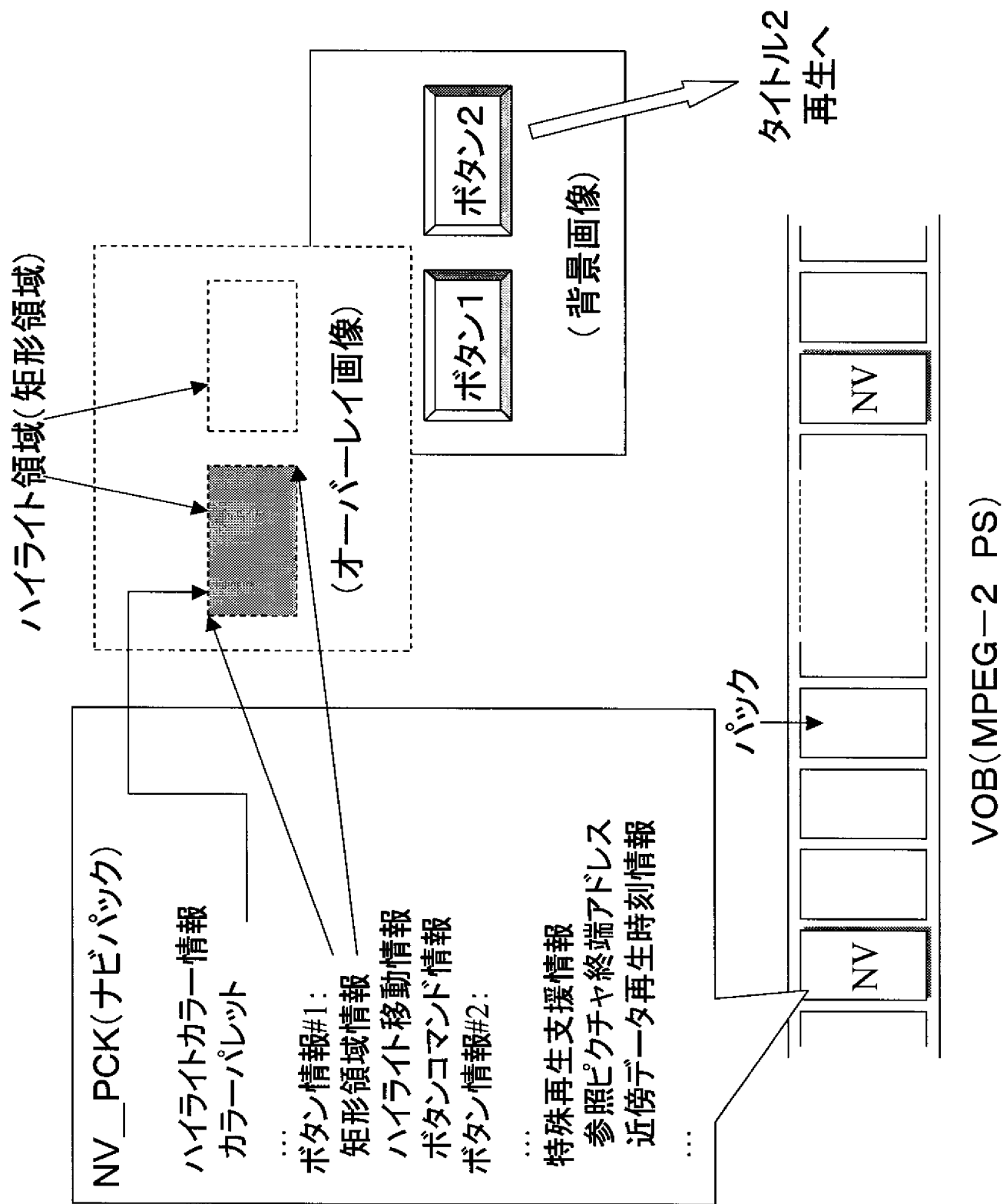
#### 【符号の説明】

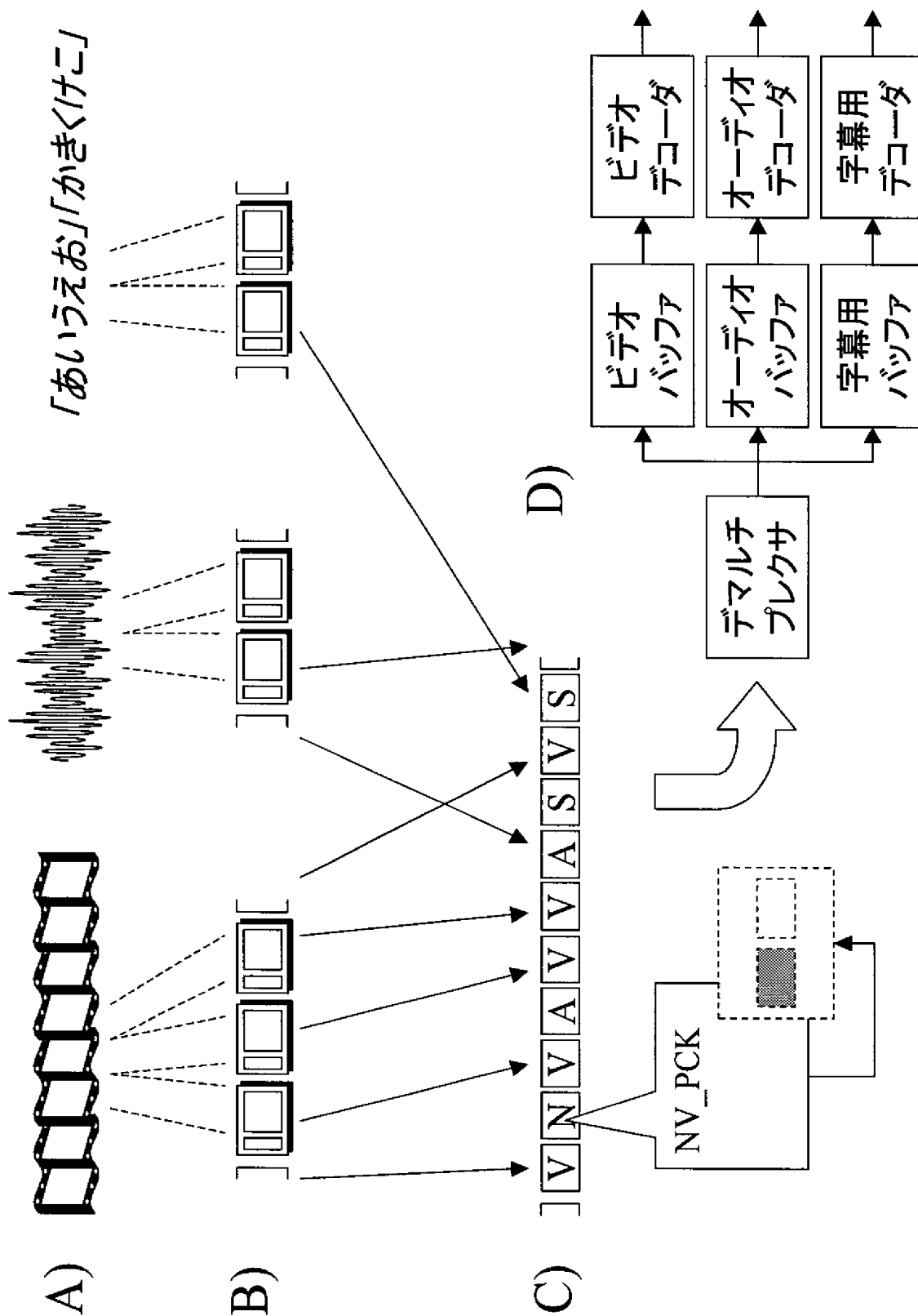
##### 【0 1 9 5】

- 2 0 1 B D ディスク
- 2 0 2 光ピックアップ
- 2 0 3 プログラム記録メモリ
- 2 0 4 管理情報記録メモリ
- 2 0 5 A V 記録メモリ
- 2 0 6 プログラム処理部
- 2 0 7 管理情報処理部
- 2 0 8 プレゼンテーション処理部
- 2 0 9 イメージプレーン
- 2 1 0 ビデオプレーン
- 2 1 1 合成処理部
- 3 0 1 プログラム記録メモリ
- 3 0 2 プログラムプロセッサ
- 3 0 3 U O P マネージャ
- 3 0 4 管理情報記録メモリ
- 3 0 5 シナリオプロセッサ
- 3 0 6 プレゼンテーションコントローラ
- 3 0 7 クロック
- 3 0 8 イメージメモリ
- 3 0 9 トラックバッファ
- 3 1 0 デマルチプレクサ
- 3 1 1 イメージプロセッサ
- 3 1 2 ビデオプロセッサ
- 3 1 3 サウンドプロセッサ
- 3 1 4 イメージプレーン
- 3 1 5 ビデオプレーン
- 3 1 6 合成処理部

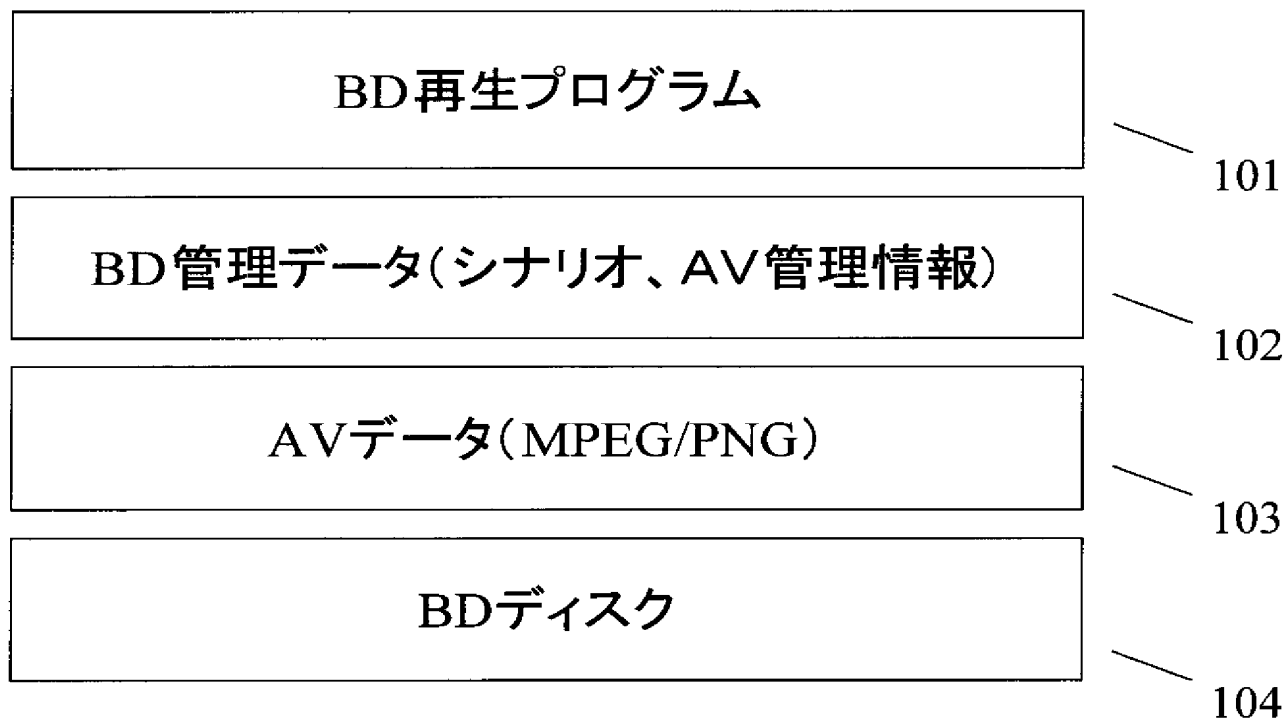
3 1 7	ドライブコントローラ
3 2 0 7	動画ダウンコンバータ
3 2 1 5	字幕ダウンコンバータ
3 2 2 3	静止画ダウンコンバータ
3 2 2 8	音声ダウンコンバータ
S 1 0 1	ディスク挿入ステップ
S 1 0 2	B D . I N F O読み込みステップ
S 1 0 3	B D . P R O G読み込みステップ
S 1 0 4	ファーストイベント生成ステップ
S 1 0 5	イベントハンドラ実行ステップ
S 2 0 1	U O P受付ステップ
S 2 0 2	U O P イベント生成ステップ
S 2 0 3	メニューコール判定ステップ
S 2 0 4	イベント生成ステップ
S 2 0 5	イベントハンドラ実行ステップ
S 3 0 1	プレイリスト再生開始ステップ
S 3 0 2	プレイリスト情報 ( X X X . P L ) 読み込みステップ
S 3 0 3	プレイリストプログラム ( X X X . P R O G ) 読み込みステップ
S 3 0 4	セル再生開始ステップ
S 3 0 5	A V再生開始ステップ
S 4 0 1	A V再生開始ステップ
S 4 0 2	V O B情報 ( Y Y Y . V O B I ) 読み込みステップ
S 4 0 3	V O B ( Y Y Y . V O B ) 読み込みステップ
S 4 0 4	V O B再生開始ステップ
S 4 0 5	V O B再生終了ステップ
S 4 0 6	次セル存在判定ステップ
S 5 0 1	プレイリスト再生開始ステップ
S 5 0 2	プレイリスト再生終了判定ステップ
S 5 0 3	タイムイベント時刻判定ステップ
S 5 0 4	イベント生成ステップ
S 5 0 5	イベントハンドラ実行ステップ
S 6 0 1	プレイリスト再生開始ステップ
S 6 0 2	プレイリスト再生終了判定ステップ
S 6 0 3	U O P受付判定ステップ
S 6 0 4	U O P イベント生成ステップ
S 6 0 5	メニューコール判定ステップ
S 6 0 6	ユーザーイベント有効期間判定ステップ
S 6 0 7	イベント生成ステップ
S 6 0 8	イベントハンドラ実行ステップ
S 7 0 1	プレイリスト再生開始ステップ
S 7 0 2	プレイリスト再生終了判定ステップ
S 7 0 3	字幕描画開始判定ステップ
S 7 0 4	字幕描画ステップ
S 7 0 5	字幕表示終了判定ステップ
S 7 0 6	字幕消去ステップ



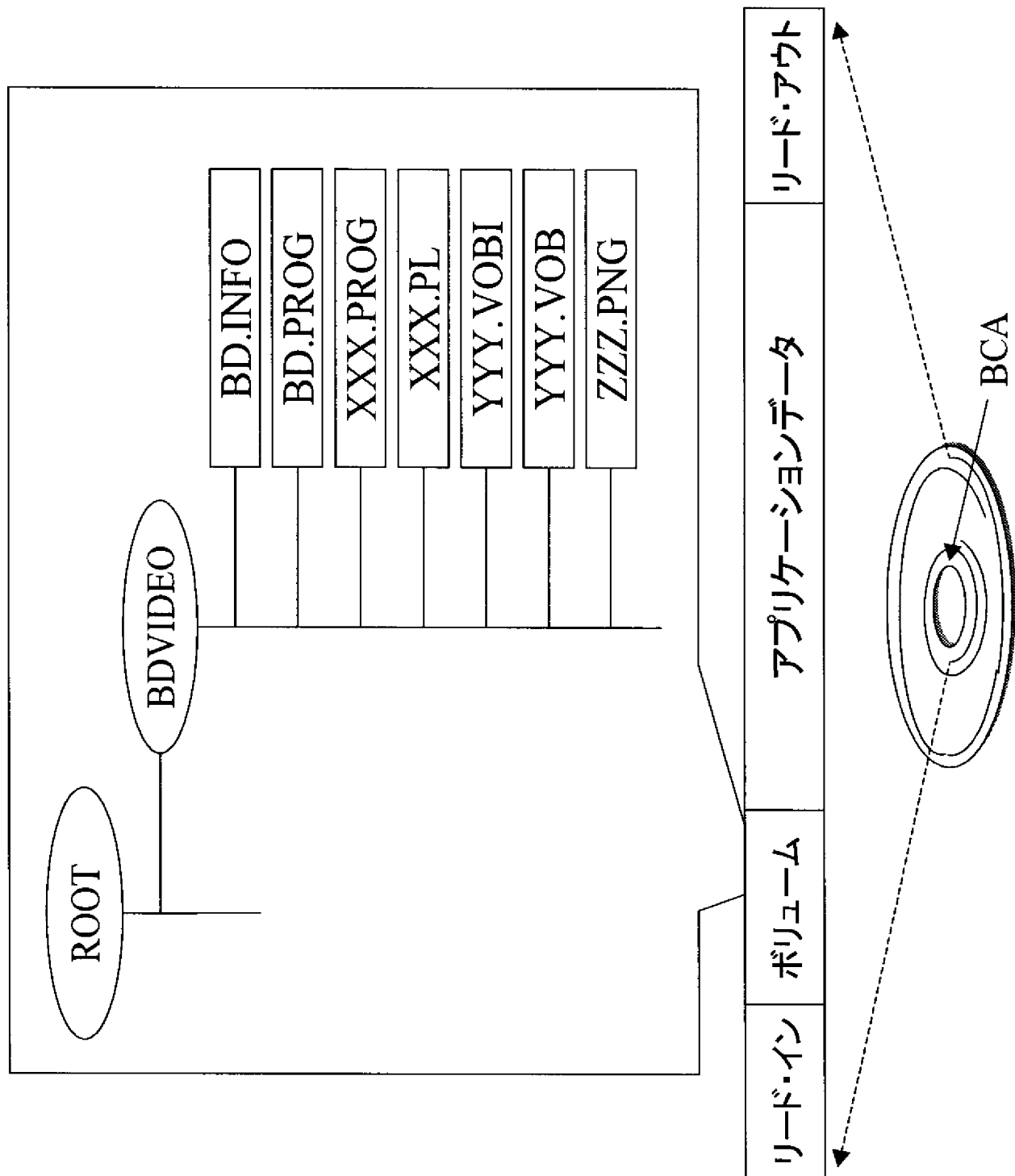


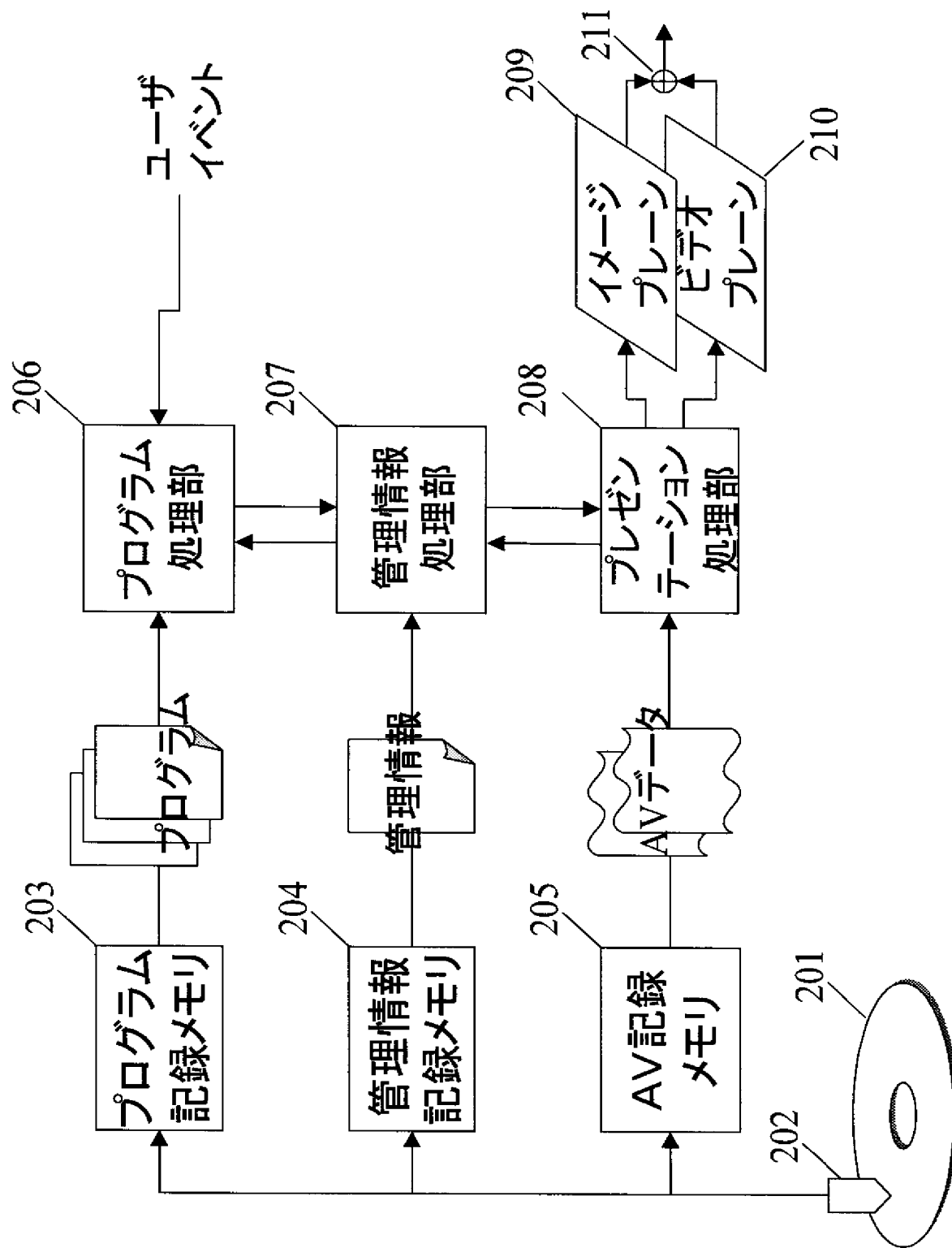


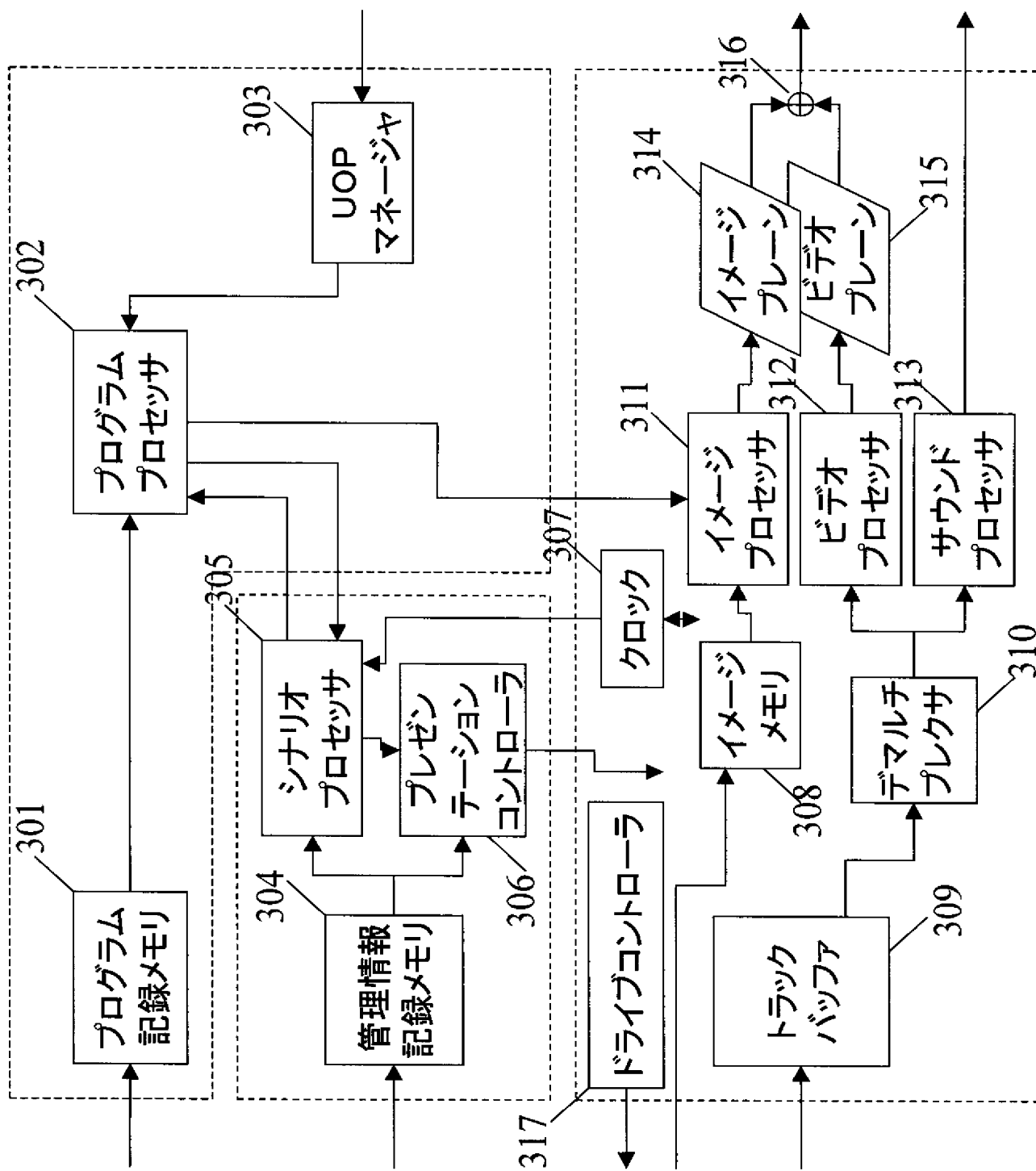
【図 4】

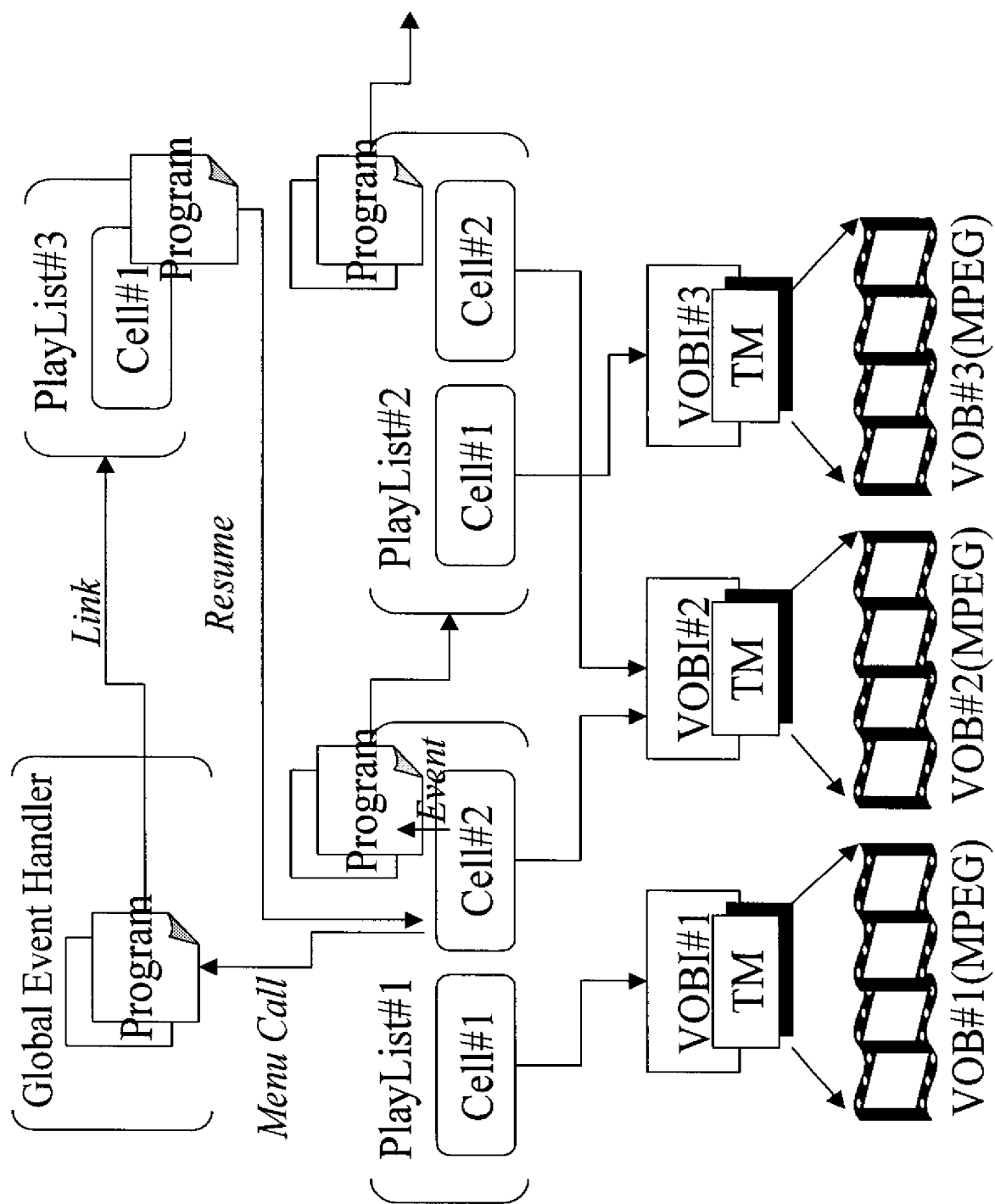


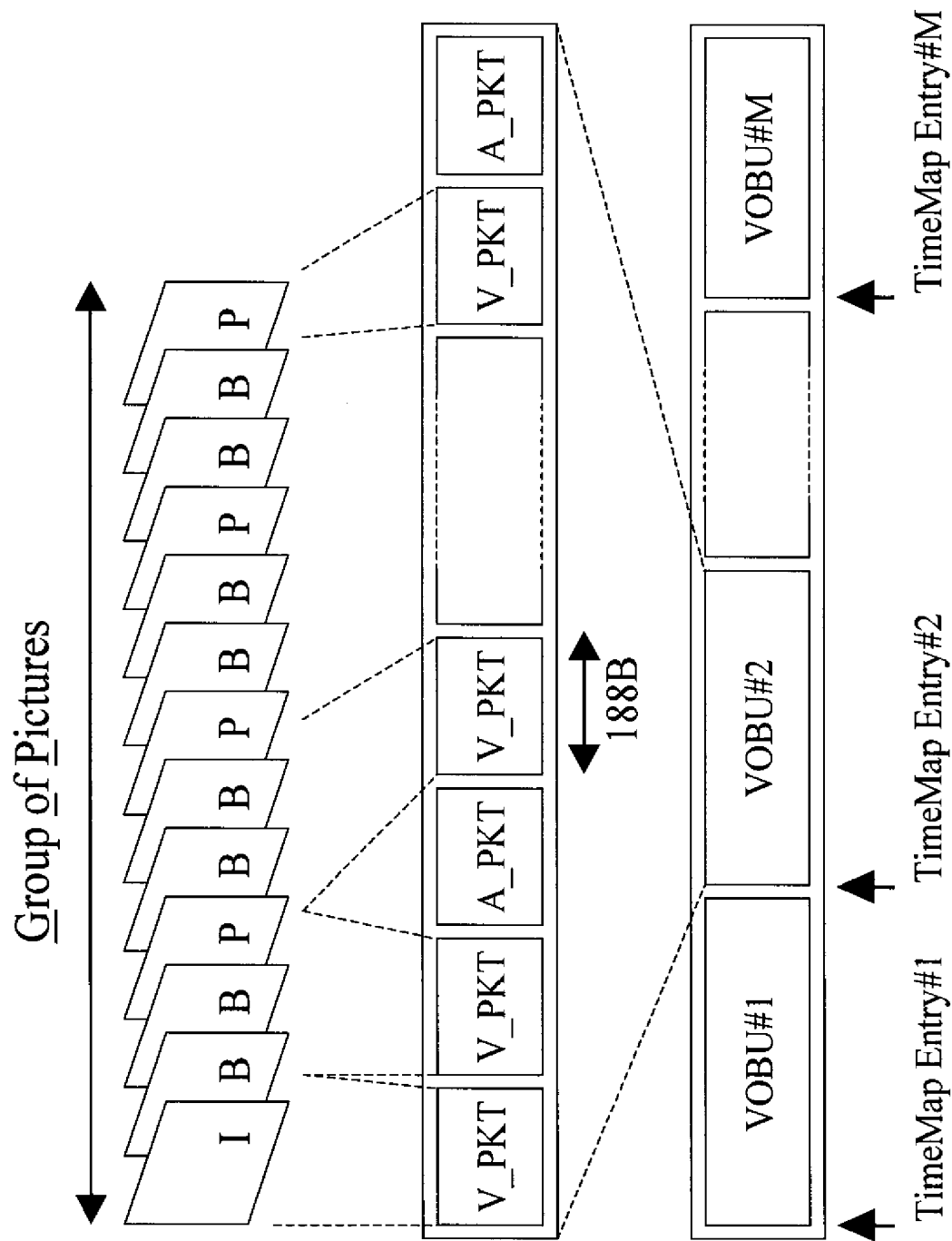




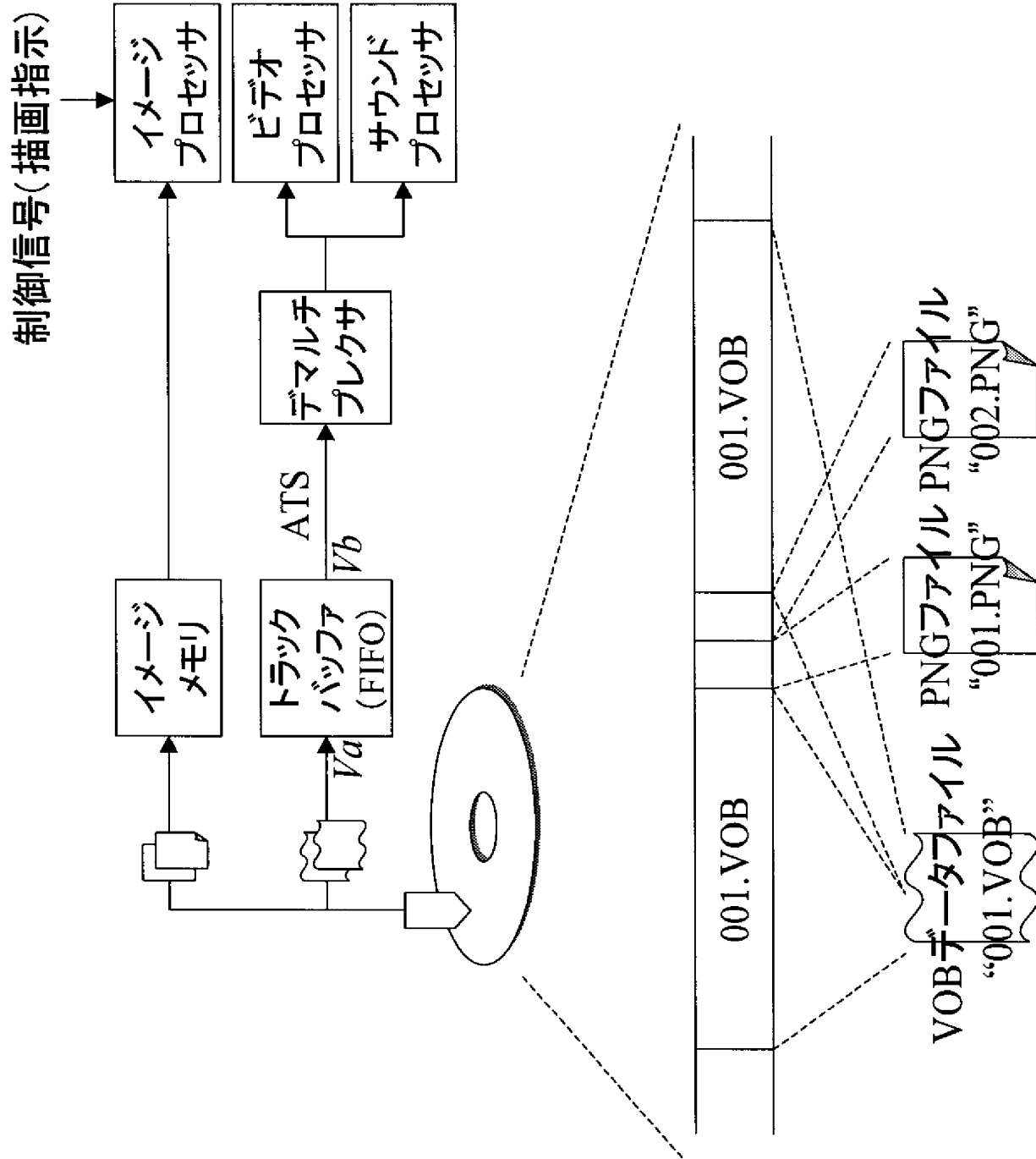




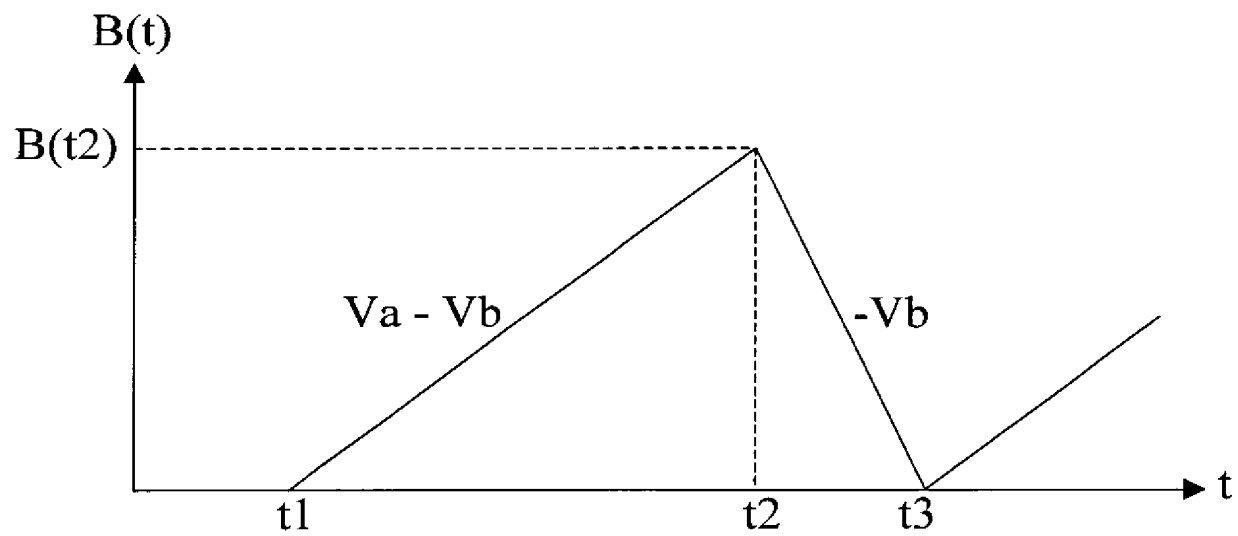
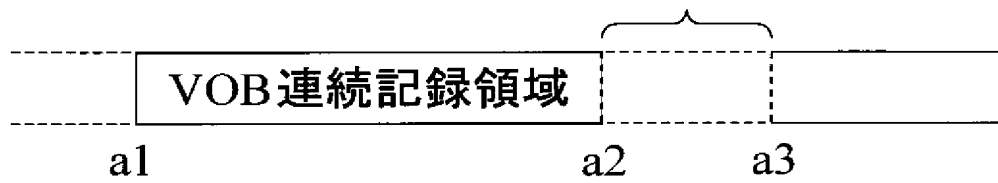




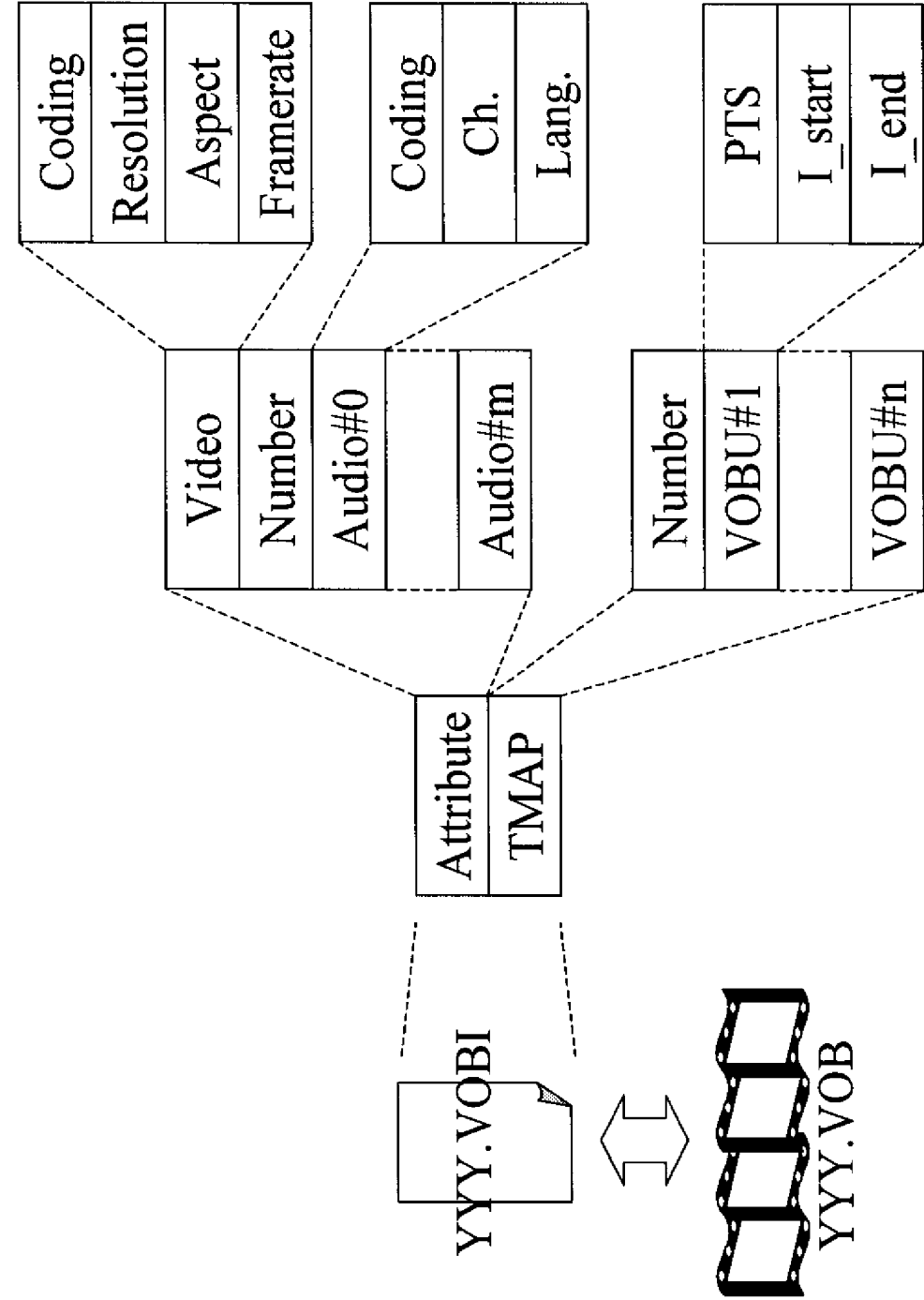




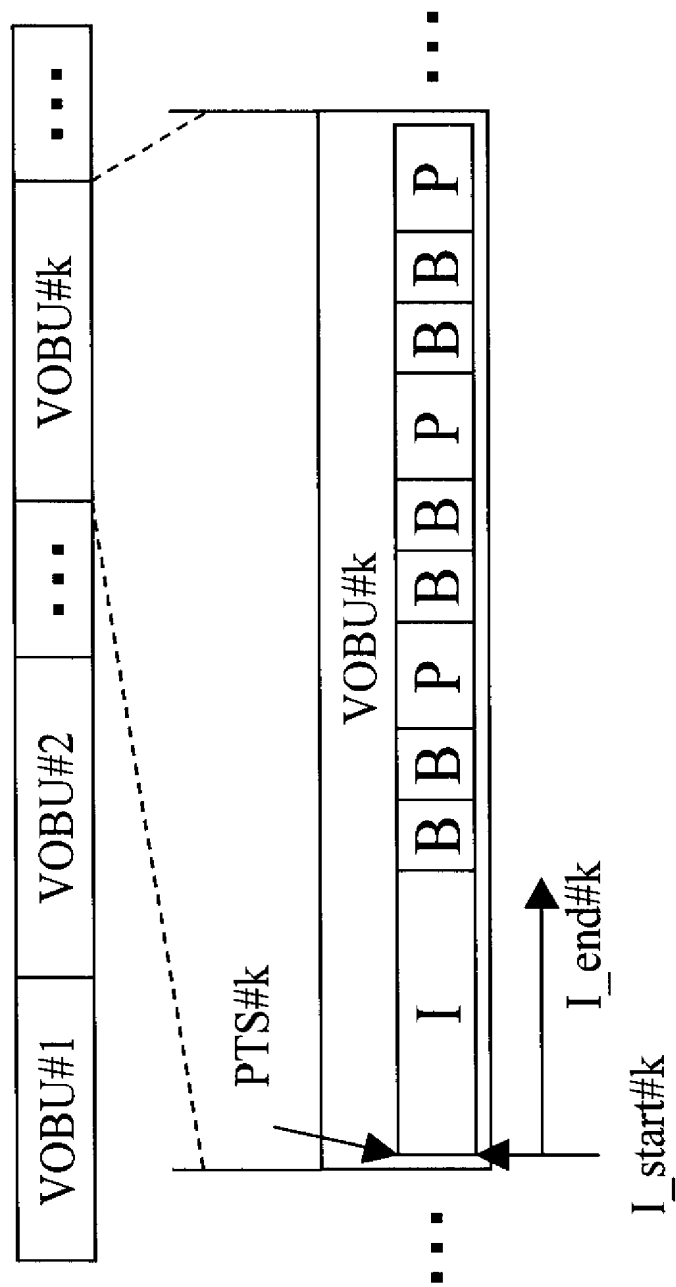
イメージ記録領域 or シーク

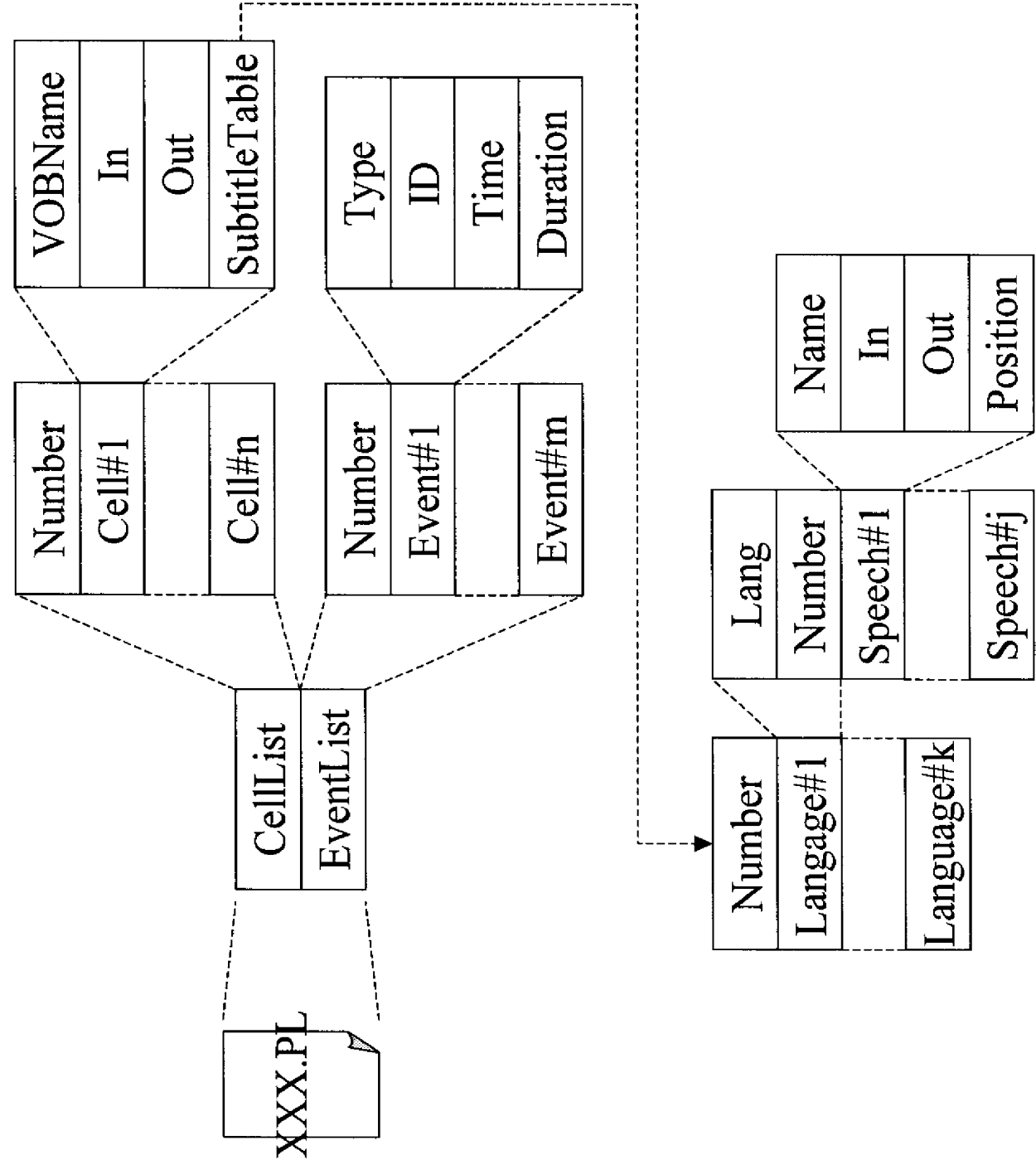


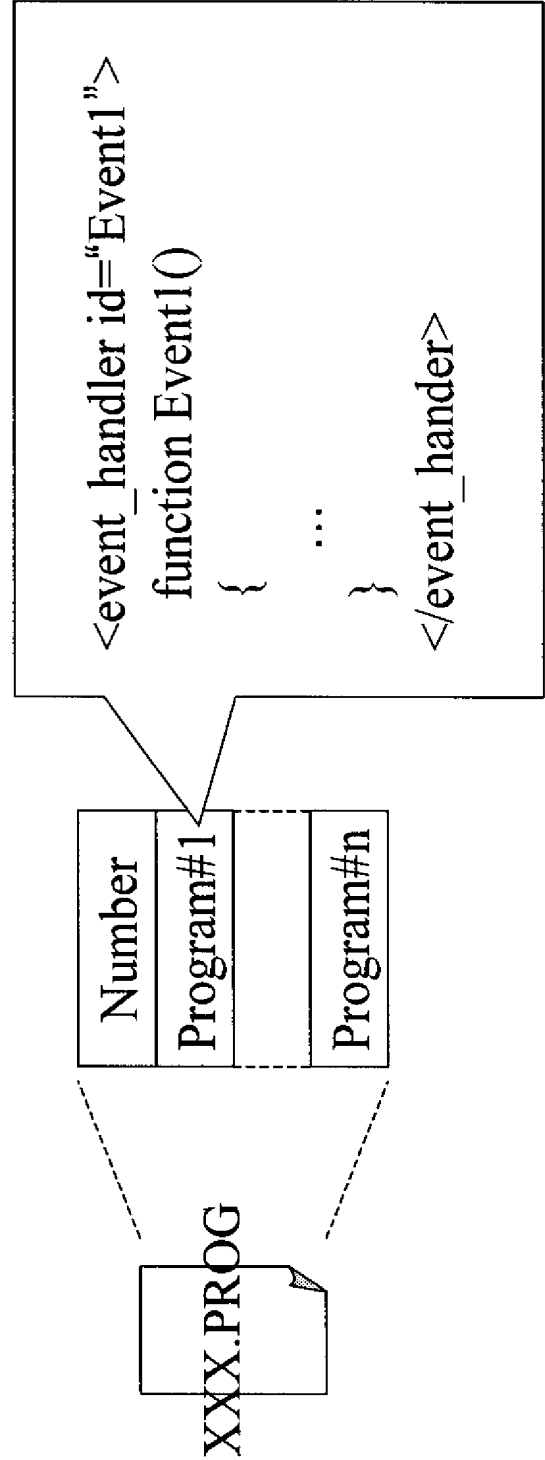


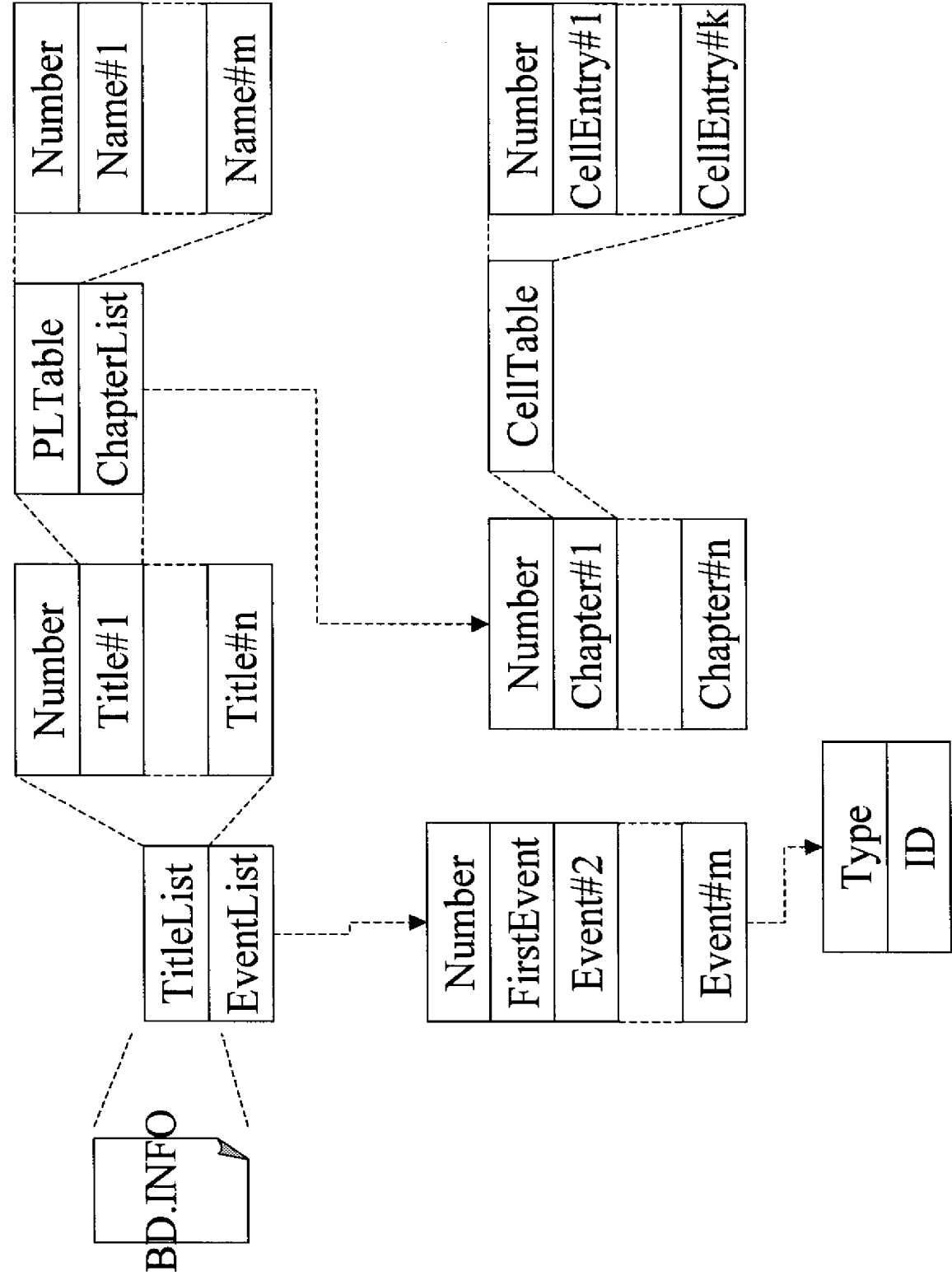


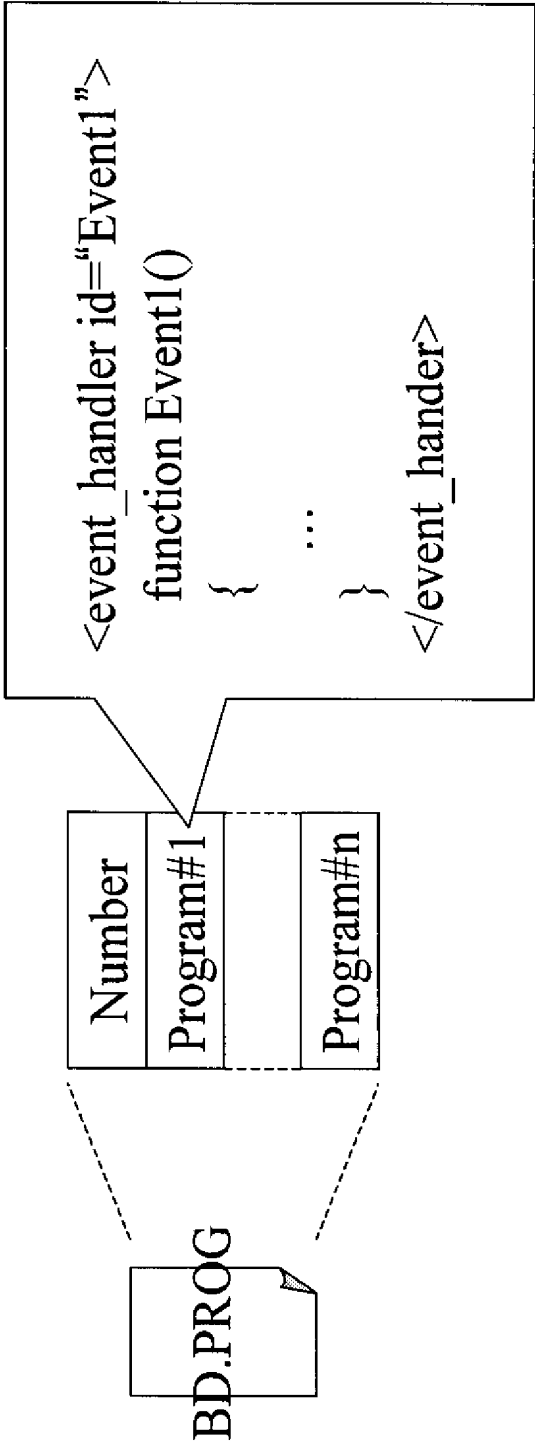
# MPEG-TS(VOB)

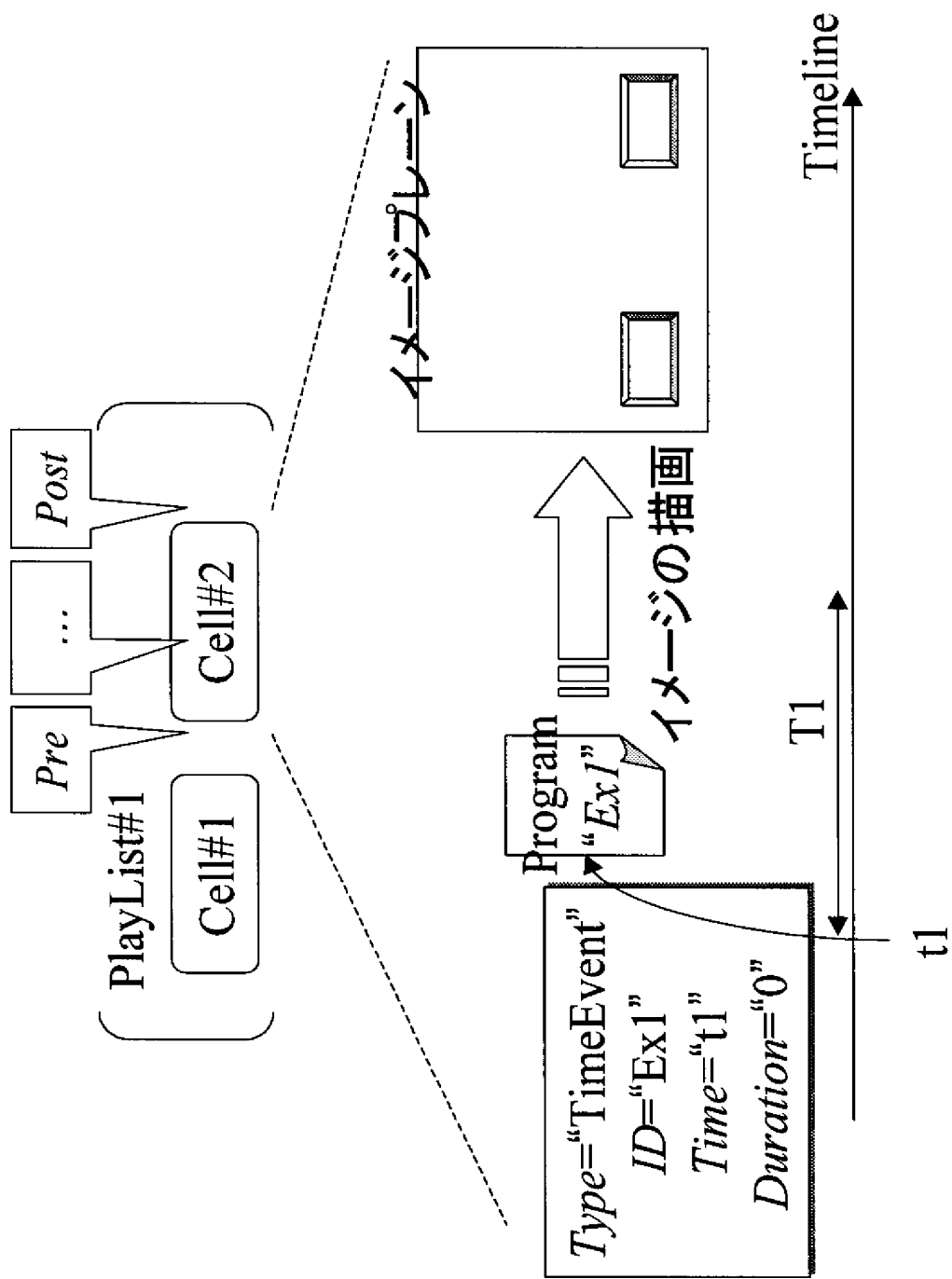


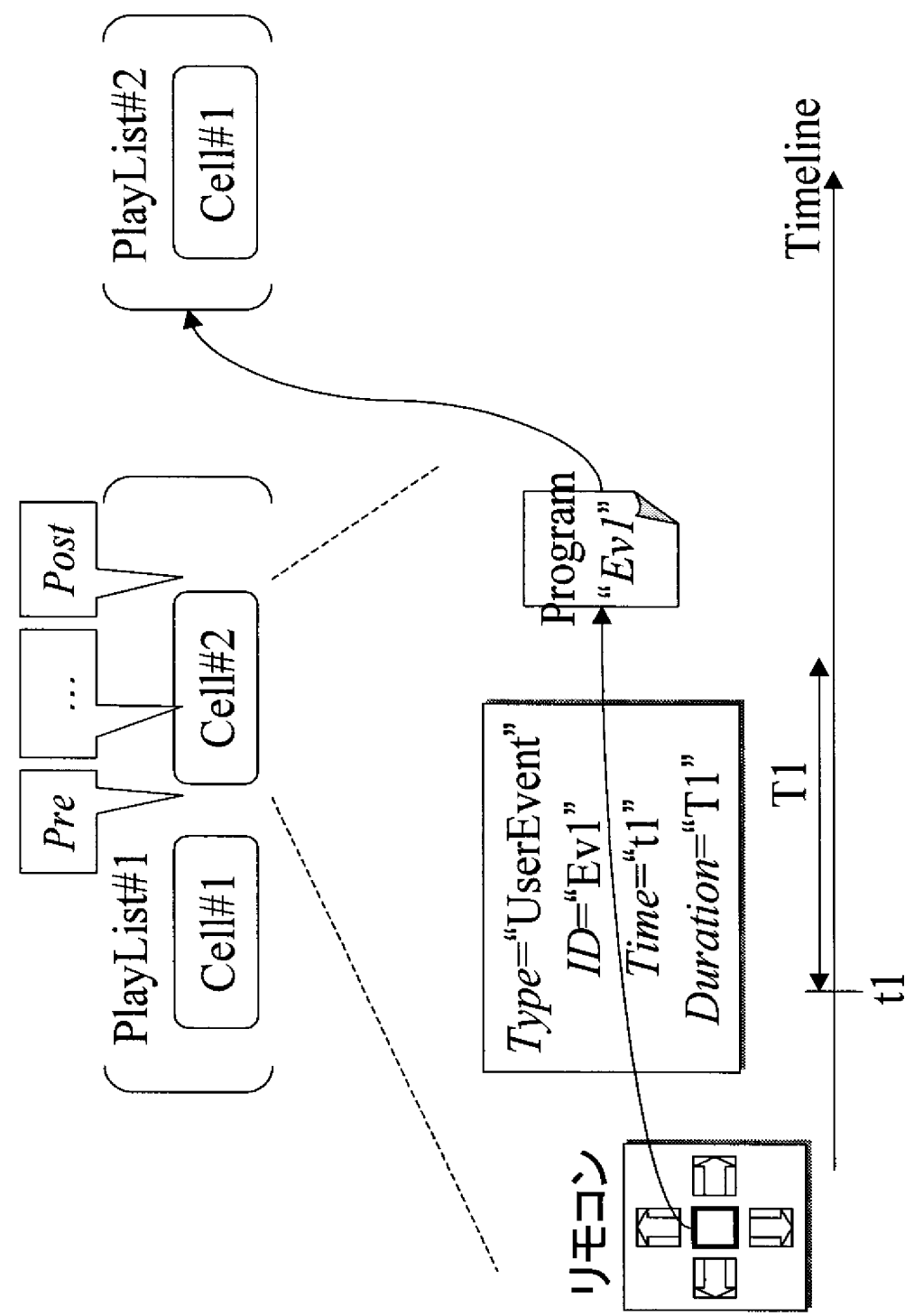






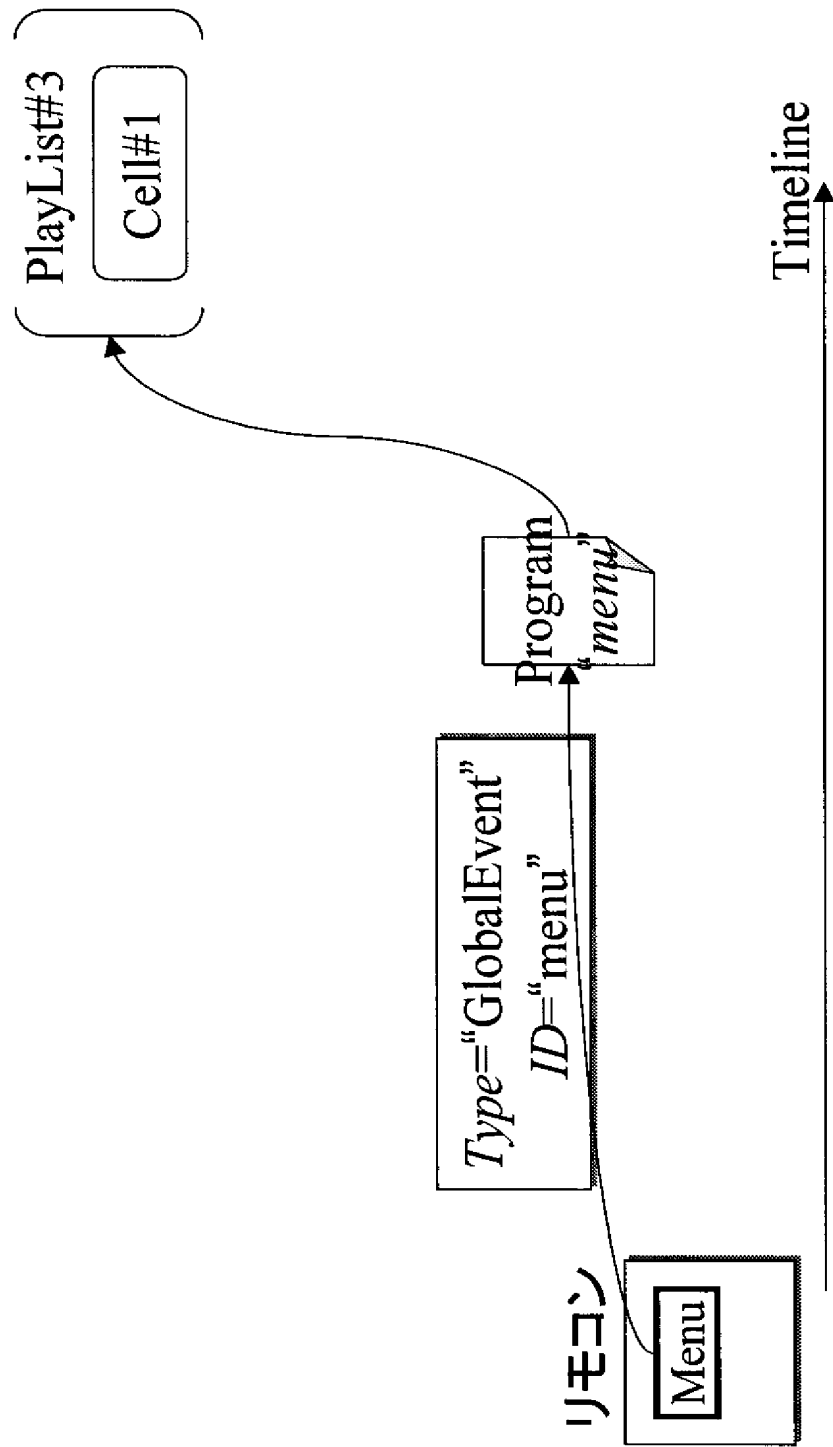


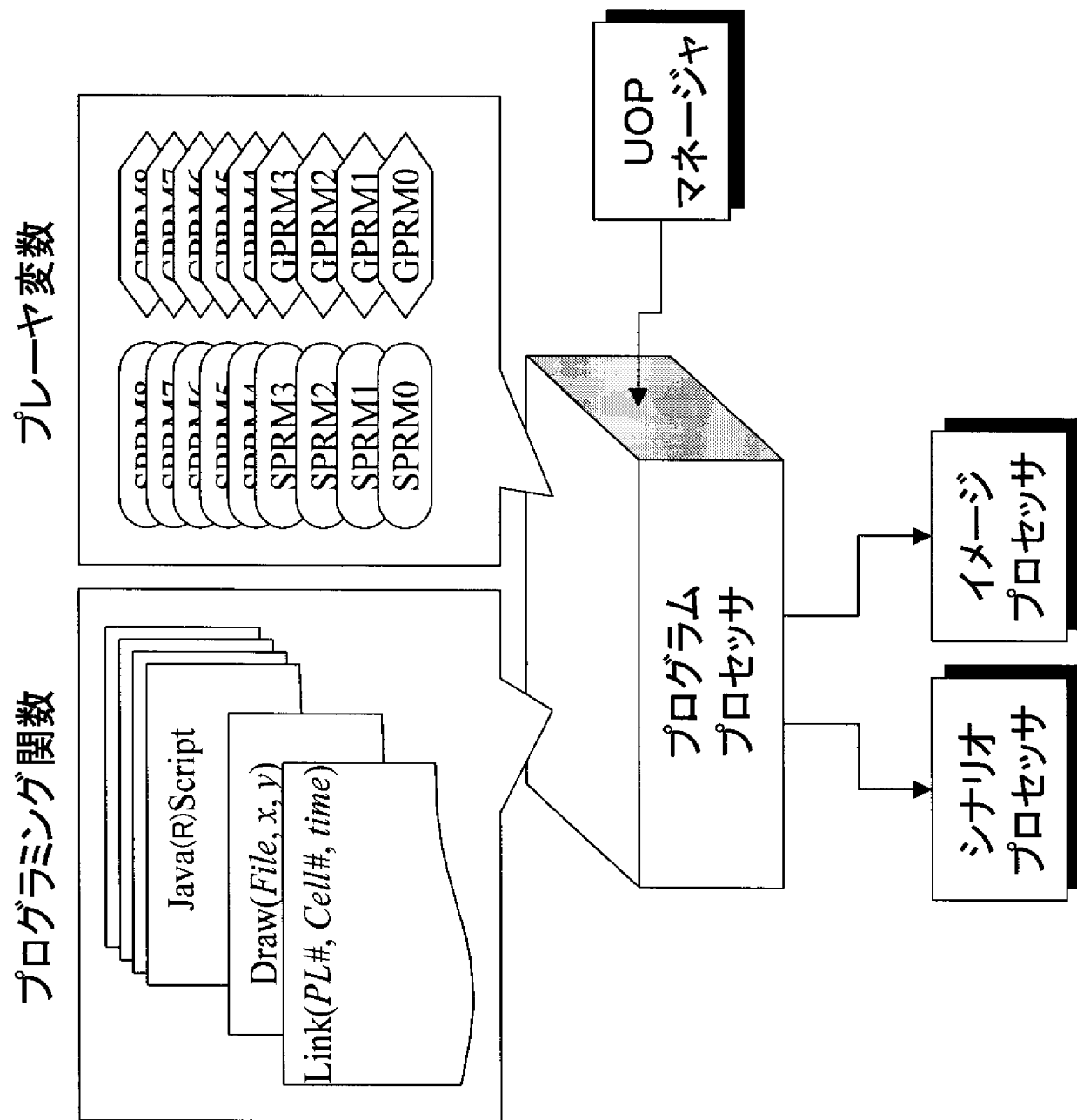






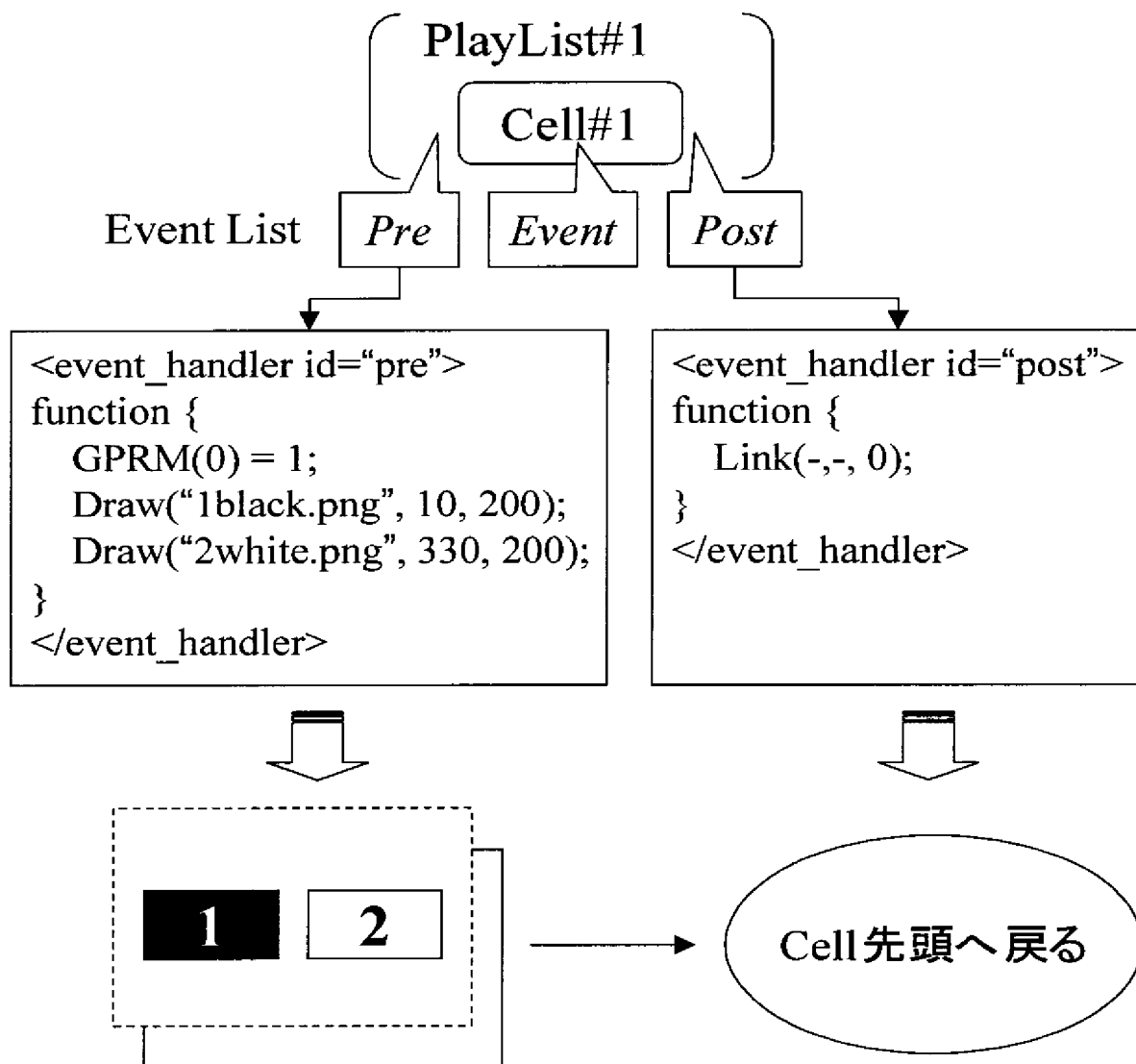
【図 2 1】

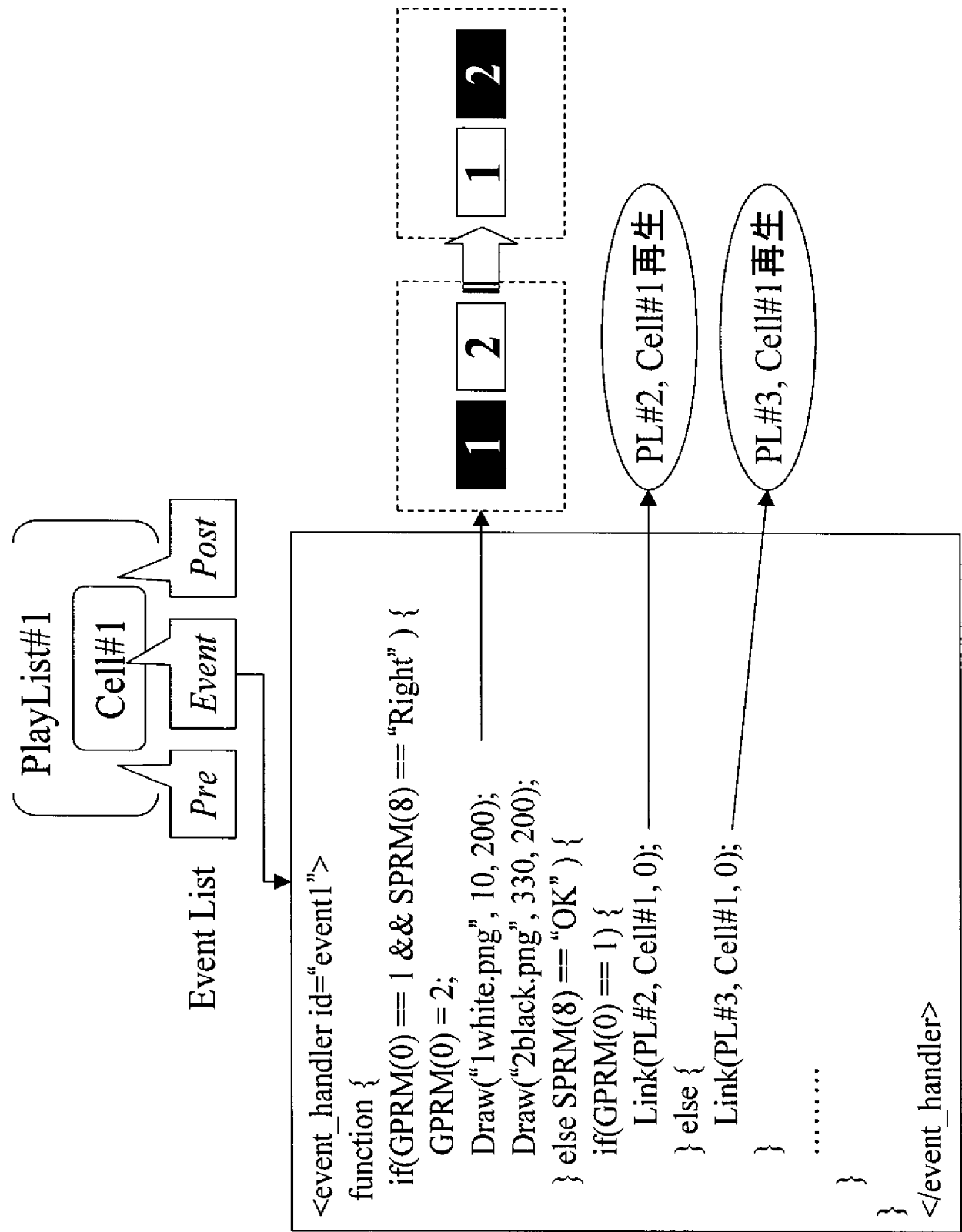




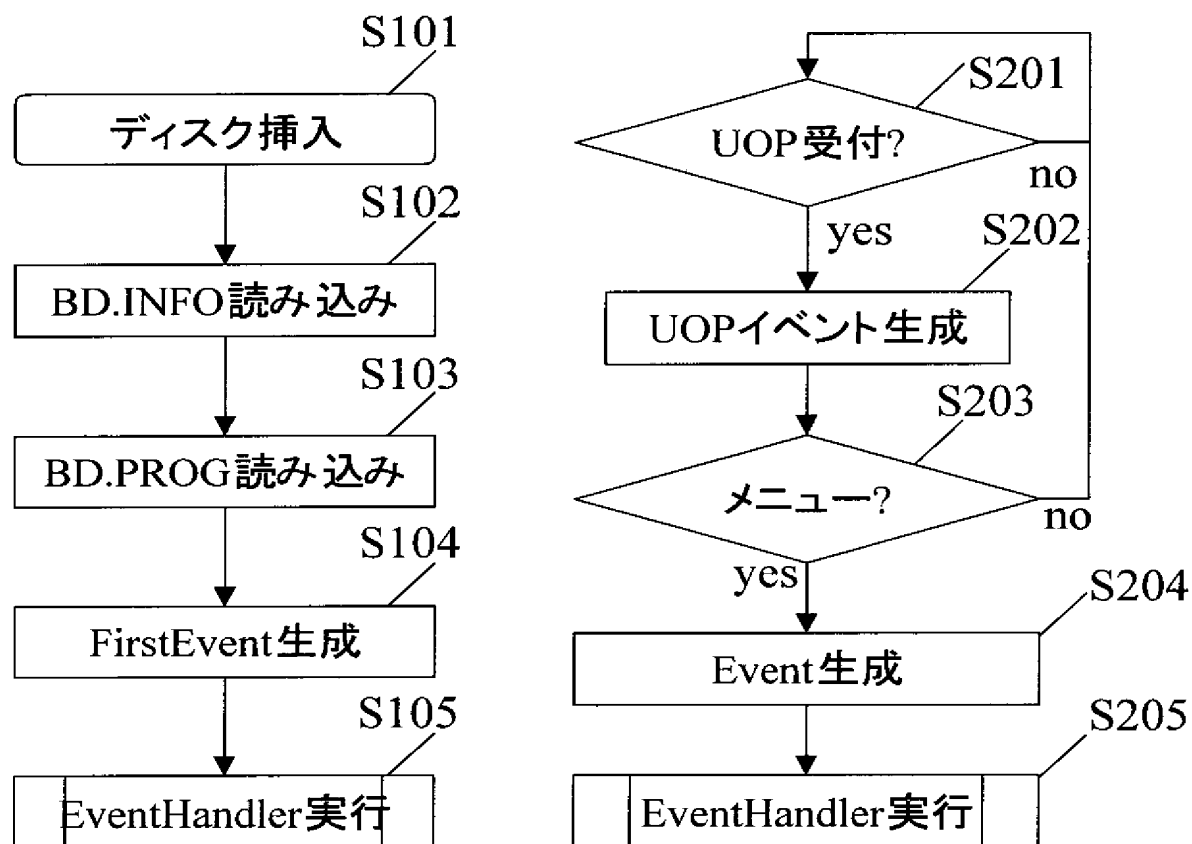
## プレーヤー変数(システムパラメータ)

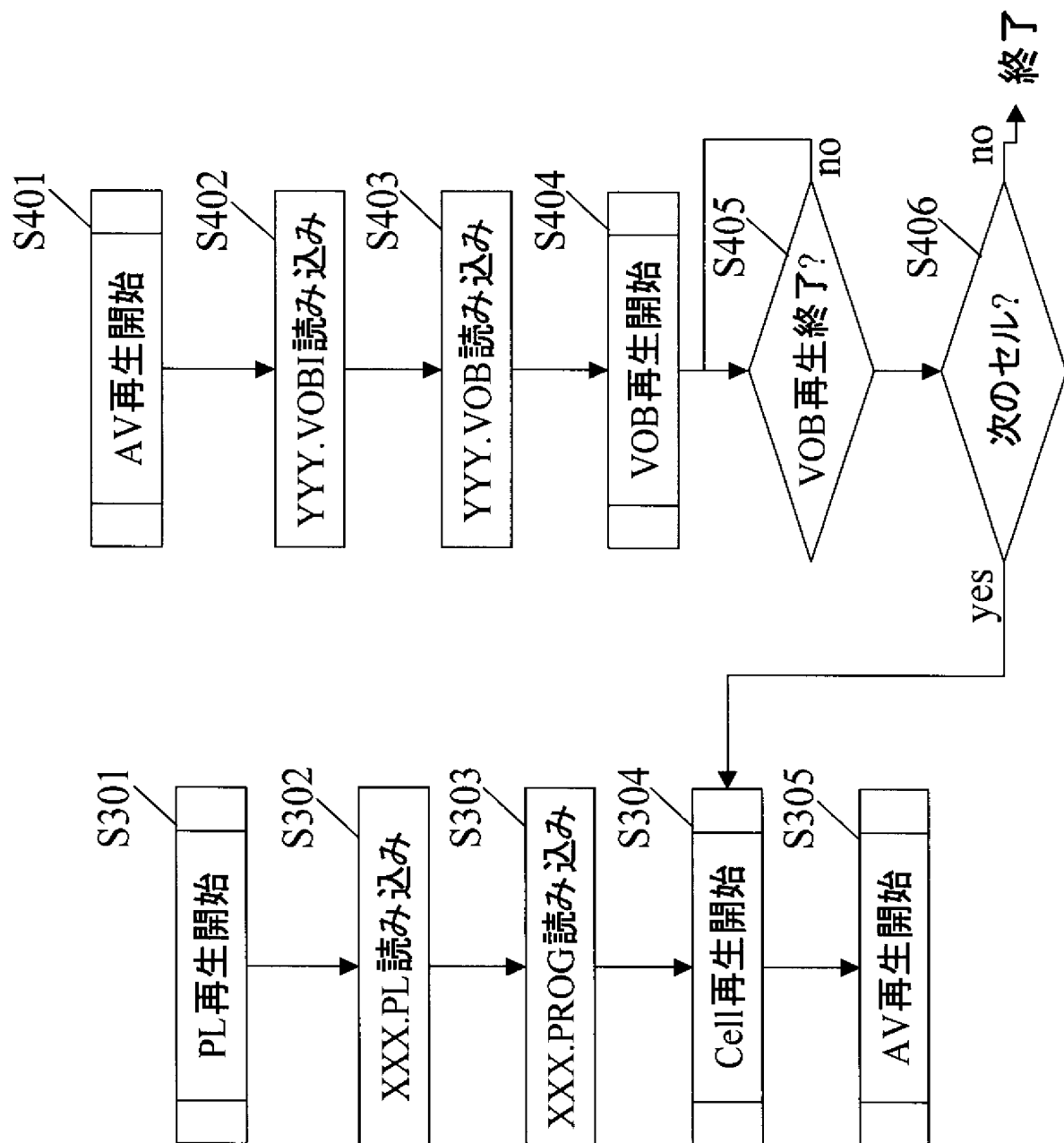
0	Language Code	11	Player audio mixing mode for Karaoke	22	reserved
1	Audio stream number	12	Country code for parental management	23	Player status
2	Subtitle stream number	13	Parental level	24	reserved
3	Angle number	14	Player configuration for Video	25	reserved
4	Title number	15	Player configuration for Audio	26	reserved
5	Chapter number	16	Language code for AST	27	reserved
6	Program number	17	Language code ext. for AST	28	reserved
7	Cell number	18	Language code for STST	29	reserved
8	Key name	19	Language coded ext. for STST	30	reserved
9	Navigation timer	20	Player region code	31	reserved
10	Current playback time	21	reserved	32	reserved

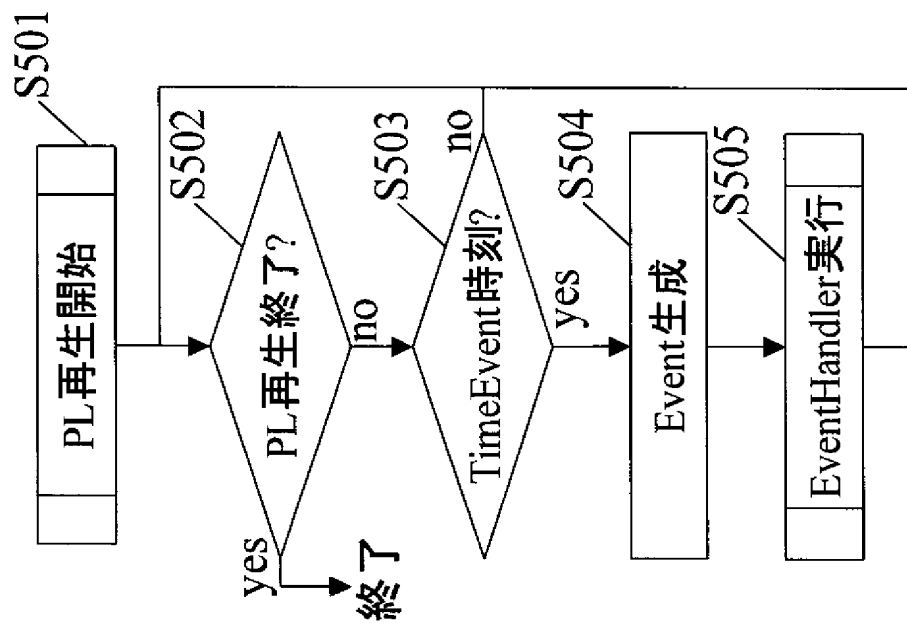
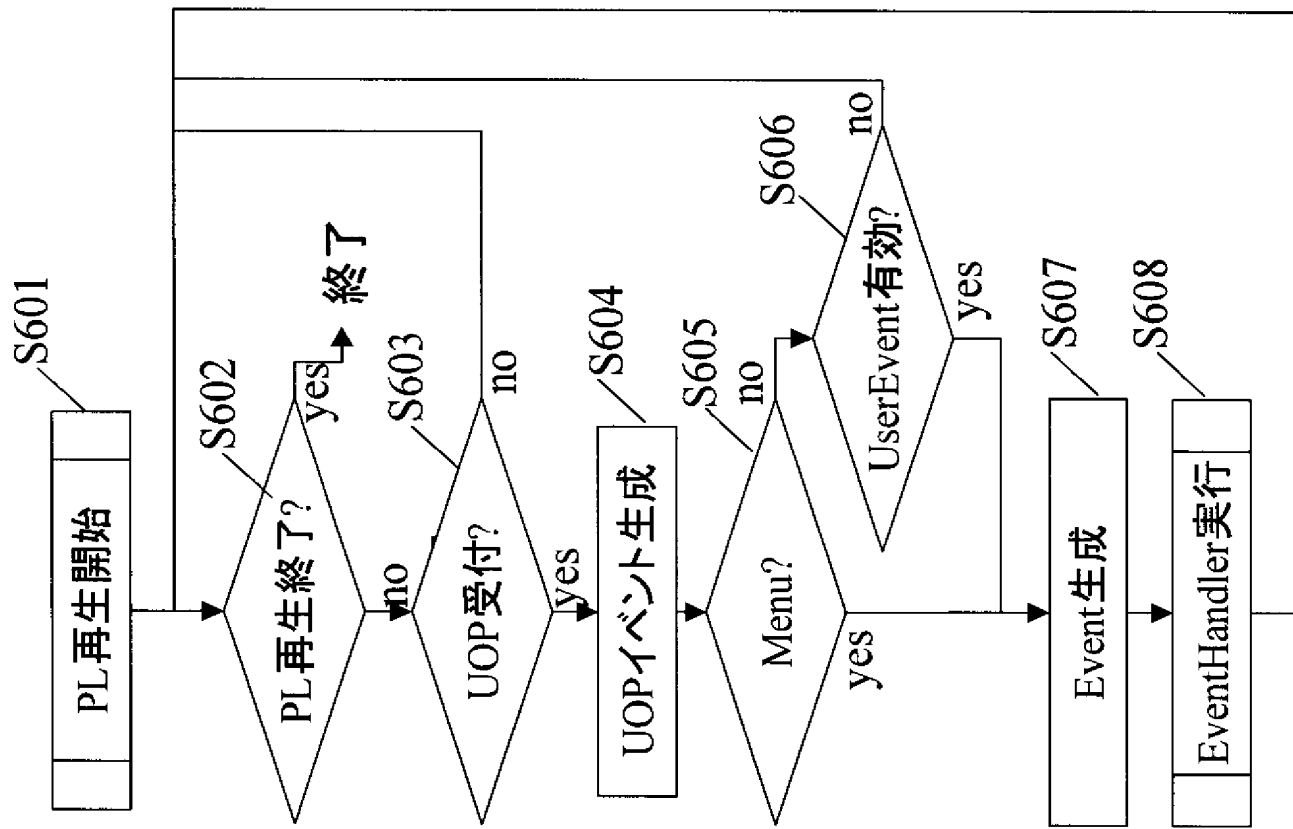




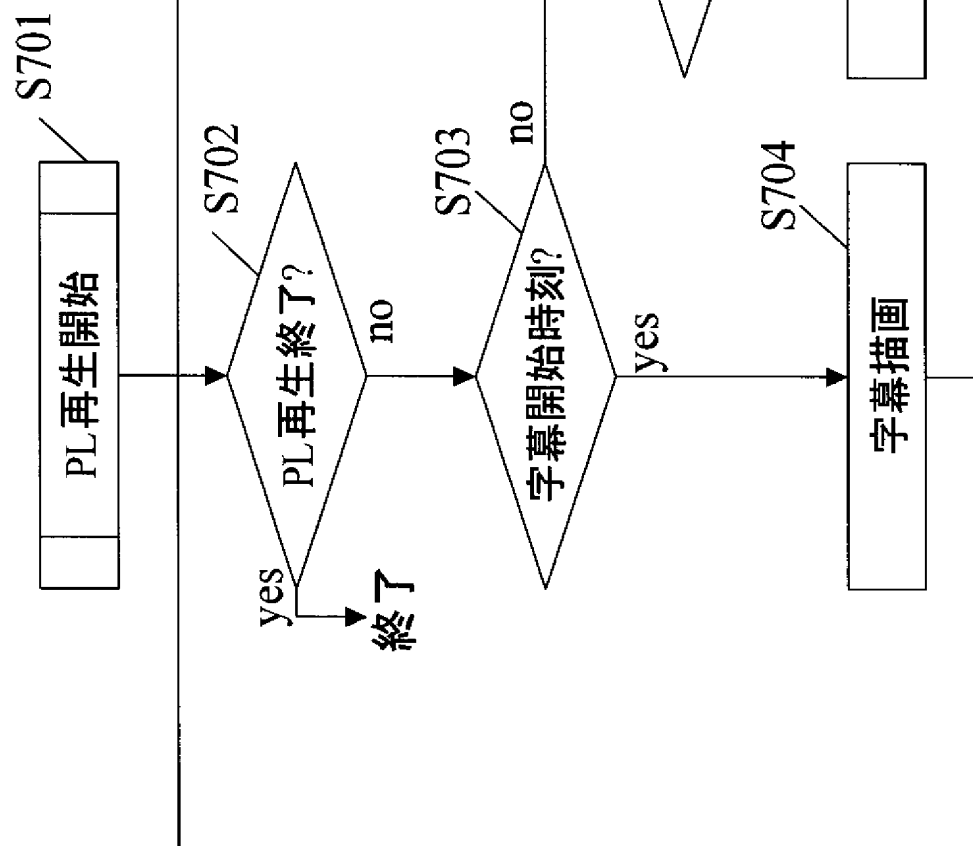
【図 2 6】

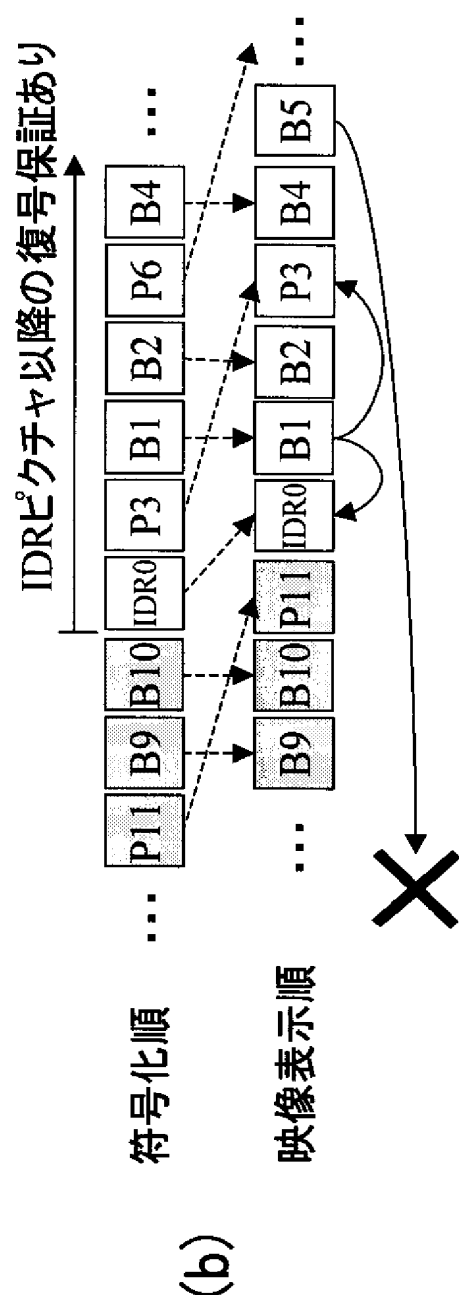
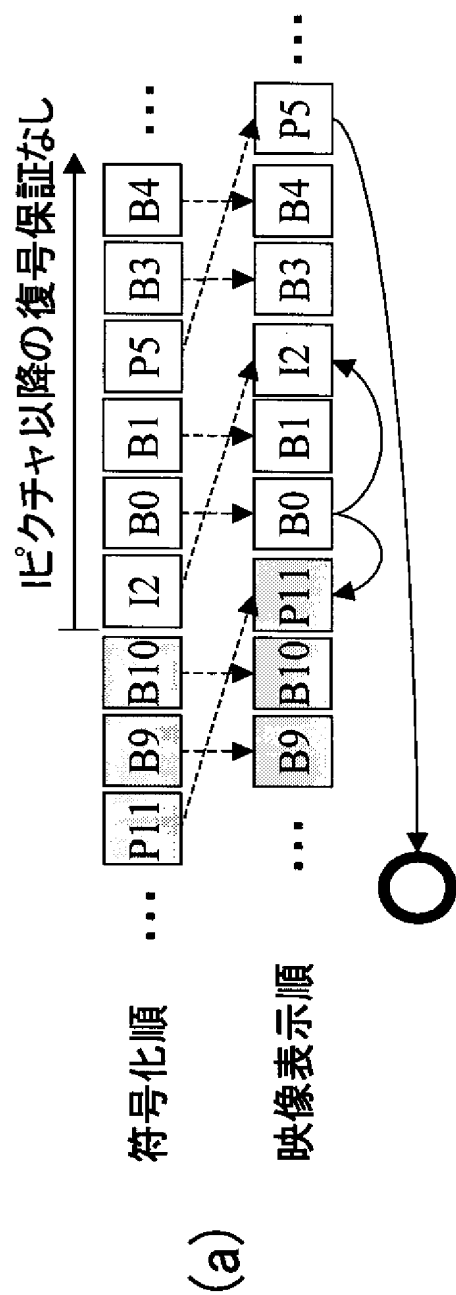












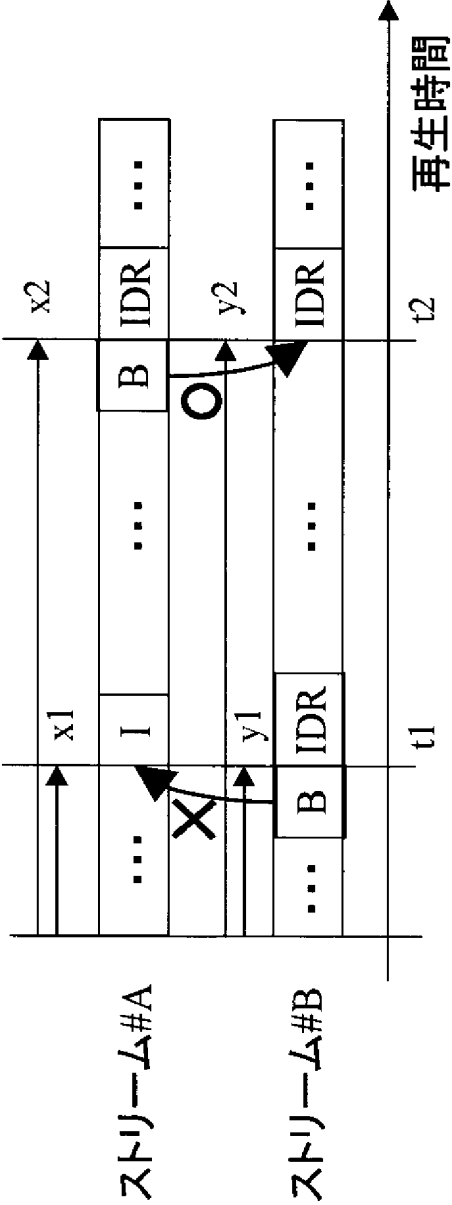
TMAP(ストーリーΛ#A)

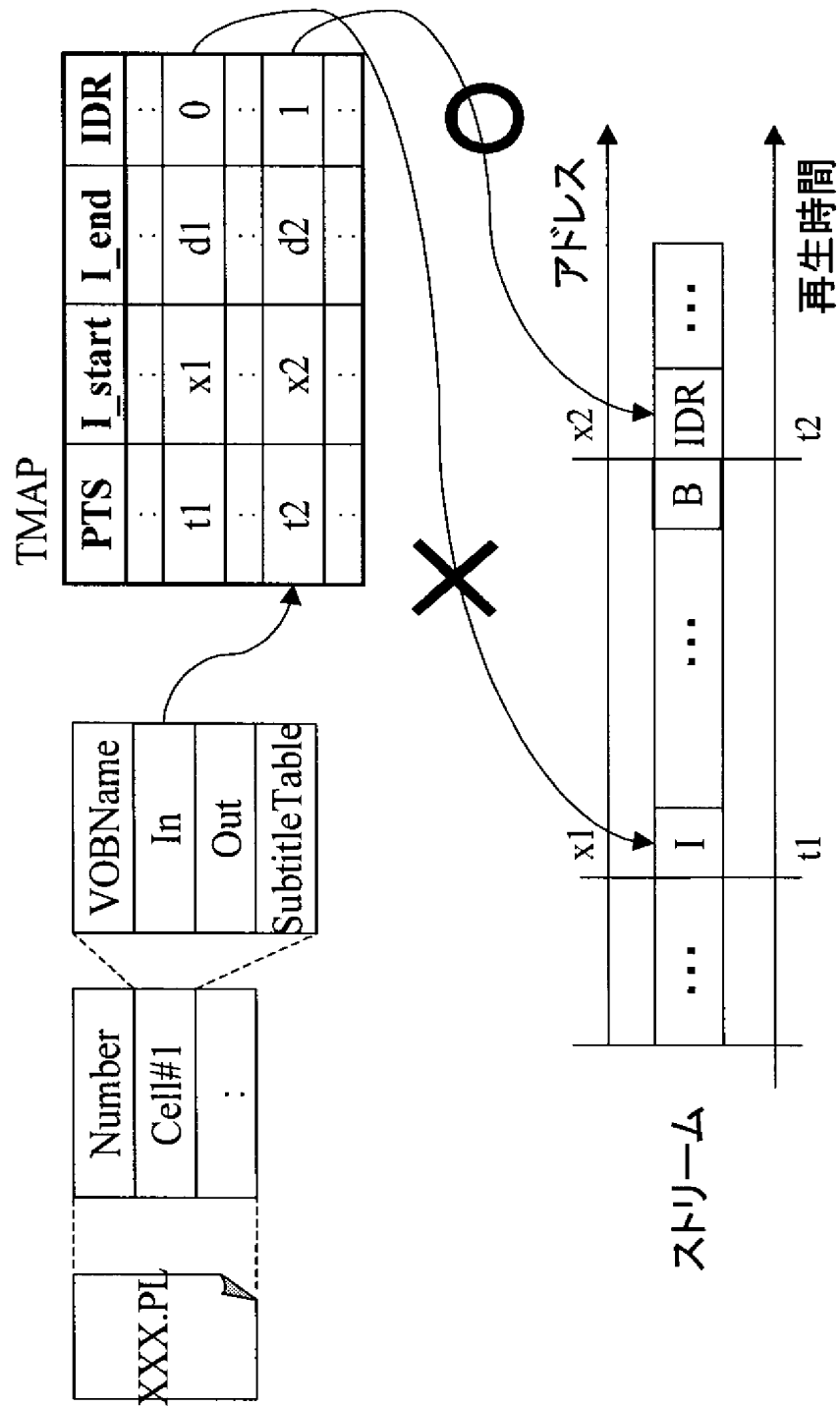
PTS	I_start	I_end	IDR
⋮	⋮	⋮	⋮
t1	x1	d1	0
⋮	⋮	⋮	⋮
t2	x2	d2	1
⋮	⋮	⋮	⋮

TMAP(ストーリーΛ#B)

PTS	I_start	I_end	IDR
⋮	⋮	⋮	⋮
t1	y1	u1	1
⋮	⋮	⋮	⋮
t2	y2	u2	1
⋮	⋮	⋮	⋮

アングル  
切り替え





【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 M P E G - 4 A V C 等の、比較的符号化自由度が高い映像符号化方式を用いる場合には、特殊再生や、マルチアングルなどの再生時に、適切に復号可能か否かを判断するためにストリームを解析しなければならなかった。

【解決手段】 それ以降の符号化順を持つピクチャが復号できることを保証できるピクチャを規定し、このピクチャの位置を管理することで、適切に再生制御を行うことが可能となる。

【選択図】 図 3 2

## 出願人履歴

0 0 0 0 0 5 8 2 1

19900828

新規登録

大阪府門真市大字門真 1 0 0 6 番地

松下電器産業株式会社